REPORT: ONLINE-ROLLENSPIELE
Blizzard stoppt Titan-Entwicklung – ein ganzes Genre in der Krise?

PC Games EXTENDED

Wissen, was gespielt wird

VOLLVERSION

CALL OF JUAREZ GUNSLINGER

Ballert euch als Kopfgeldjäger durch den Wilden Westen: Top-Ego-Shooter, 2013 erschienen!

Amazon-Preis: 12,99 Euro*

+ 2 DVDs
3 Stunden Laufzeit!
Demo: A Golden Wake

+ 16 SEITEN EXTRA
Getestet: Die besten Programme für eigene Spiele-Videos u. v. m.

WITCHER 3-MACHER EMPFEHLEN:

JETZT AUFRÜSTEN!

Alle Top-Spiele bis März im Check: Diese Neuheiten überfordern die meisten PCs. Spielspaß ohne Kompromisse: Jetzt reagieren und teure Fehler vermeiden!

EXKLUSIVE LESER-AKTION

THE EVIL WITHIN

McGame-Rabattgutschein im Heft: Horror-Blockbuster für nur € 49,99 + Season Pass (Wert: € 15) GRATIS!

ENDLICH NEUE PC-SPIELE: ÜBER 50 SEITEN TESTS!

- Civilization: Beyond Earth
- The Evil Within
- Mittelerde: Mordors Schatten
- Alien Isolation
- Ryse: Son of Rome
- Legend of Grimrock 2

und viele mehr!

USK ab 16 freigegeben

* Stand 17.10.14

AUSGABE 267
11/14 | € 6,50
www.pcgames.de

Österreich € 7,40; Schweiz sfr 11,40; Dänemark dkr 75,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 8,60; Holland, Belgien, Luxemburg € 7,50; Griechenland € 8,90

25 JAHRE computec MEDIA LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

4 397178 706503 11

USK ab 18

CALLOFDUTY.COM

© 2014 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY und CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE sind Warenzeichen von Activision Publishing Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

XBOX ONE

CALL OF DUTY®
ADVANCED WARFARE

JETZT VORBESTELLEN

04.11.14

SLEDGEHAMMER GAMES

ACTIVISION

XBOX 360

Neue Prämien im Shop!

GADGETS & FANSTUFF

Lieferbar, solange Vorrat reicht

AKTUELLE TOP-GAMES

Lieferbar, solange Vorrat reicht

GUTSCHEINE

* Amazon.de ist kein Sponsor dieses Programms. Amazon, Amazon.de, das Amazon.de-Logo und das Amazon.de-Gutschein-Logo sind Marken von Amazon EU SARL oder ihrer verbundenen Unternehmen. Den vollständigen Wortlaut der Gutscheinbedingungen finden Sie unter www.amazon.de/einloesen.

Weitere Gutscheine, wie etwa für Gamesserver von 4players.net, finden Sie in unserem Shop!

NÜTZLICHES

USK: Ab 16 Jahren
Lieferbar, solange Vorrat reicht

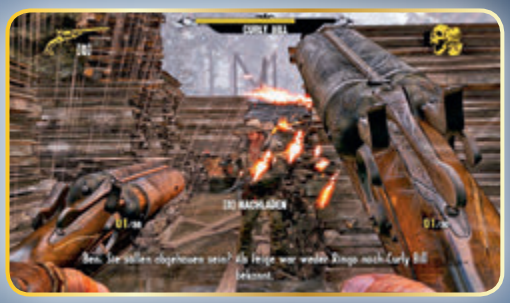
ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI
- BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.pcgames.de

… und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD



CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER

Ihr erlebt die Geschichte von Kopfgeldjäger und Lügenbaron Silas Greaves. Dieser tischt in Techlands Ego-Shooter mit Wildwest-Faible den Anwesenden in einem Saloon eine Lügengeschichte auf, in der es vor glücklichen Zufällen und unlogischen Wendungen und vor berühmten Revolverhelden nur so wimmelt. Ausgerüstet mit Knarren und jeder Menge blauer Bohnen spielt ihr Silas' Erinnerungen nach und ballert euch aus der Ego-Perspektive gegen Indianer und Gesetzlose durch die Kampagne und durch einen Mehrspieler-Modus. Durch schnelle Combo-Abschüsse verdient ihr Punkte, dank der ihr im Level aufsteigt und neue Skills erlernt. Eure Spielfigur wird so immer mächtiger, genau wie die durch Treffer aufgeladene Zeitlupenfunktion. Obendrauf gibt es einige Quick-Time-Events und regelmäßige 1-gegen-1-Duelle mit anderen Pistoleros.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG

Bei der Installation des Steam-Spiels müsst ihr online sein und es durch Eingabe der Seriennummer* mit eurem Steam-Account verbinden. Wenn ihr noch keinen habt, könnt ihr unter www.steampowered.com schnell und kostenlos einen erstellen. Euren persönlichen Steam-Code für das Spiel erhaltet ihr durch **Umwandlung der Nummer von der Codekarte*** im Heft.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: 2 GHz CPU, Windows XP (SP3)/Vista (SP3)/7 (SP1)/8, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB VRAM/Shader Model 4.0, Direct-X-9.0c-kompatible Soundkarte, 5 GB Festplattenspeicher
Empfohlen: Windows 7 64-Bit (SP1), 3 GHz CPU, 4 GB RAM, Grafikkarte mit 1 GB VRAM/Shader Model 4.0 und Direct X 10.0

FAKTEN ZUM SPIEL:

- Ego-Shooter aus der bekannten *Call of Juarez*-Reihe im spannenden Wildwest-Setting
- Tolle Western-Atmosphäre
- Interessante Wildwest-Fakten
- Clevere Erzählweise mit augenzwinkernder Inszenierung
- Stimmige Grafik im Cel-Shading-Look mit wunderschönen Landschaften
- Satte Waffeneffekte
- Gute englische Sprecher
- Exzellenter Western-Soundtrack
- Motivierende Stufenaufstiege
- Nützliche Zeitlupenfunktion
- Englische Sprachausgabe, deutsche Texte
- Arcade- und Duell-Modus sowie New-Game-Plus-Option
- **Hinweis:** Es ist Steam, aber **kein Uplay**-Konto notwendig

INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION
- Call of Juarez: Gunslinger

DEMO
- A Golden Wake

VIDEOS (TEST)
- Borderlands: The Pre-Sequel
- Mittelerde: Mordors Schatten
- Ryse: Son of Rome
- Stronghold Crusader 2
- The Vanishing of Ethan Carter
- Wasteland 2

MAGAZIN
- Meisterwerke: Sid Meier's Alpha Centauri
- Rossis Welt 2.0
- Vollversion: Call of Juarez: Gunslinger

VIDEOS (TRAILER)
- Games TV 24

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

INHALT DER 2. DVD

VIDEOS (TEST)
- Ancient Space
- Civilization: Beyond Earth
- Sherlock Holmes: Crimes & Punishments
- Starpoint Gemini 2
- Styx: Master of Shadows
- Train Fever

VIDEOS (VORSCHAU)
- Assassin's Creed: Unity
- Call of Duty: Advanced Warfare
- This War of Mine

VIDEOS (MAGAZIN)
- Let's Play Die Siedler: Königreiche von Anteria

VIDEOS (TRAILER)
- Kingdom Come: Deliverance

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

* Eure persönliche Seriennummer (Steam-Key) für die Installation unserer DVD-Vollversion *Call of Juarez: Gunslinger* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 66/67, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

INHALT 11/14

Für unsere Cover-Story haben wir bei den Entwicklern nachgefragt, warum PC-Spieler gerade jetzt ihre Rechner aufrüsten sollten.

PC-SPIELE: AUFRÜSTEN STATT AUSRASTEN 18

AKTUELLES

Assassin's Creed: Rogue 14
Assassin's Creed: Unity 21
Batman: Arkham Knight 25
Call of Duty: Advanced Warfare 24
Company of Heroes 2: Ardennes Assault 14
Dragon Age: Inquisition 21
Far Cry 4 24
Final Fantasy 13 13
Project Cars 25
Rebel Galaxy 12
Star Citizen 25
The Division 25
The Witcher 3 22
This War of Mine 14
Teamseite 10
Terminliste 16
Titelstory: Aufrüsten statt ausrasten 18

SERVICE

25 Jahre Computec: Lieblingsartikel 112
PC Games im November 110
Vollversion: Call of Juarez – Gunslinger 5
Vorschau und Impressum 114

MAGAZIN

Meisterwerke: Alpha Centauri 94
Rossis Rumpelkammer 96
Vor zehn Jahren 92

HARDWARE

Hardware News 100
Einkaufsführer: Hardware 102

Wir stellen euch passende Spiele-PC-Konfigurationen für die neuesten Titel vor.

VORSCHAU

Total War: Attila 30

Wir waren bei Creative Assembly zu Besuch.

EXTENDED

Civilization: Beyond Earth – Tipps 124
Report: Game-Recording-Software 126
Report: Quo Vadis MMORPGs 122

THE EVIL WITHIN 44

BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL 38

WASTELAND 2 52

Der Auftakttitel der Xbox One kam bei den Spielern nicht gut an. Ob die PC-Version besser ausfällt, verrät der Test.

RYSE: SON OF ROME 42

CIVILIZATION: BEYOND EARTH 34

TEST

Alien: Isolation 68

A Golden Wake 64

Ancient Space 84

Battlefield 4: Premium Edition 86

Borderlands: The Pre-Sequel 38

Mehr Waffen und mehr Loot – aber ist das neue *Borderlands* auch ein angemessener Nachfolger?

Civilization: Beyond Earth 34

Costume Quest 2 62

Dark Souls: Crown of the Ivory King (DLC) 88

Einkaufsführer: Top-PC-Spiele, empfohlen von der Redaktion 86

Endless Legend 66

FIFA 15 82

Legend of Grimrock 2 58

Mittelerde: Mordors Schatten 48

Ryse: Son of Rome 42

Shadowrun: Dragonfall – Director's Cut 88

Starpoint Gemini 2 78

Stronghold Crusader 2 80

Styx: Master of the Shadows 72

Der Gnom Styx auf Raubzug. Macht der sympathische Mistkerl Sam Fisher und Garrett Konkurrenz?

The Evil Within 44

The Vanishing of Ethan Carter 56

Train Fever 76

Das Spiel für alle *Railroad Tycoon*-Fans. Wie gut ist das Projekt des kleinen Teams tatsächlich geworden?

Wasteland 2 52

Watch Dogs: Bad Blood (DLC) 87

SPIELE IN DIESER AUSGABE

A Golden Wake | TEST ... 64

Alien: Isolation | TEST ... 68

Ancient Space | TEST ... 84

Assassin's Creed: Rogue | AKTUELLES ... 14

Assassin's Creed: Unity | TITELSTORY ... 21

Batman: Arkham Knight | TITELSTORY ... 25

Battlefield 4: Premium Edition | TEST ... 86

Borderlands: The Pre-Sequel | TEST ... 38

Call of Duty: Advanced Warfare | TITELSTORY ... 24

COH 2: Ardennes Assault | AKTUELLES ... 14

Costume Quest | TEST ... 62

Dark Souls: Crown of the Ivory King | TEST ... 88

Dragon Age: Inquisition | TITELSTORY ... 21

Endless Legend | TEST ... 66

Far Cry 4 | TITELSTORY ... 24

FIFA 15 | TEST ... 82

Final Fantasy 13 | AKTUELLES ... 13

Legend of Grimrock 2 | TEST ... 58

Mittelerde: Mordors Schatten | TEST ... 48

Project Cars | TITELSTORY ... 25

Rebel Galaxy | AKTUELLES ... 12

Ryse: Son of Rome | TEST ... 42

Shadowrun: Dragonfall – Director's Cut | TEST ... 88

Sid Meier's Alpha Centauri | MAGAZIN ... 94

Sid Meier's Civilization: Beyond Earth | TEST ... 34

Star Citizen | TITELSTORY ... 25

Starpoint Gemini 2 | TEST ... 78

Stronghold Crusader 2 | TEST ... 80

Styx: Master of Shadows | TEST ... 72

The Division | TITELSTORY ... 25

The Evil Within | TEST ... 44

The Vanishing of Ethan Carter | TEST ... 56

The Witcher 3 | TITELSTORY ... 22

This War of Mine | AKTUELLES ... 14

Total War: Attila | VORSCHAU ... 30

Train Fever | TEST ... 76

Wasteland 2 | TEST ... 52

Watch Dogs: Bad Blood | TEST ... 87

EDITORIAL

Aufrüsten oder ausrasten?

Petra Fröhlich, Chefredakteurin

SAMSTAG | 11. Oktober 2014

„Nach fünf Jahren war jetzt mal wieder eine Neuanschaffung fällig – jetzt können *The Witcher 3* und Konsorten kommen, ich bin gerüstet!", jubelt Kollege Stefan. Nach ausgiebigen Fachsimpeleien in der Redaktionsküche von PC Games Hardware hat er sich für einen neuen privaten Gaming-PC entschieden. Recht so, denn abgesehen vom CD-Projekt-Rollenspiel erscheinen in den kommenden Monaten jede Menge Spiele, mit denen herkömmliche PCs überfordert sein werden – da ist Frust buchstäblich vorprogrammiert. Damit unsere Leser jetzt richtig reagieren und teure Fehler vermeiden, haben wir die Meinung von Experten und Entwicklern eingeholt. Was raten beispielsweise die Macher von *Star Citizen*, *The Witcher 3* oder *Ryse: Son of Rome*? Worauf sollte man achten, was ist Pflicht, was Luxus? Das lest ihr in unserer großen Titelstory ab Seite 18. Übrigens: Beim Thema Aufrüsten geht die Redaktion gleich mal mit gutem Beispiel voran – mehr auf Seite 11.

MITTWOCH | 15. Oktober 2014

„Die große Testausgabe" hatten wir im vergangenen Monat angekündigt – und dieses Versprechen wollen wir diesmal einlösen: Mehr als die Hälfte des Hefts besteht aus Spiele-Tests – und in PC Games 12/14 geht's Schlag auf Schlag weiter.

FREITAG | 17. Oktober 2014

Noch drei Wochen bis zur Blizzcon, jener Blizzard-eigenen Hausmesse, die auch in diesem Jahr wieder binnen eines Wimpernschlages ausverkauft war. Bis vor Kurzem war noch damit gerechnet worden, dass dort der designierte Nachfolger des Dauerbrenners *World of Warcraft* (feiert im November bereits seinen 10. Geburtstag!) vorgestellt wird. Doch Ende September hat Blizzard eingeräumt, dass die Arbeiten am neuen Spiel – Codename: *Titan* – eingestellt werden. Offizielle Begründung: *Titan* macht einfach keinen Spaß. Wenn schon Blizzard nicht in der Lage ist, ein neues MMORPG zu kreieren, wer dann? Grund genug, in einem großen Report im Extended-Teil die Lage von *Wildstar*, *The Elder Scrolls Online*, *Guild Wars 2* & Co. zu analysieren. Steckt wirklich ein ganzes Genre in der Krise?

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht euch
euer PC-Games-Team

LESERAKTION: THE EVIL WITHIN

Lust auf ein kleines bisschen Horror-Show? Mit *The Evil Within* erwartet euch ein Action-Abenteuer, das unsere Redaktion begeistert hat (siehe Test auf Seite 44). Da trifft es sich gut, dass der Download-Anbieter McGame.com ein attraktives Angebot für die PC-Games-Leser parat hält: Wer die Seriennummer auf der Codekarte in der Heftmitte auf www.pcgames.de/codes eingibt und den Rabattgutschein auf www.mcgame.com eintippt, bekommt den Blockbuster für nur 49,99 Euro. Und das Beste: Der Season-Pass, der den Zugriff auf die kommenden DLC-Pakete ermöglicht und normalerweise rund 20 Euro kostet, ist im Preis bereits enthalten. PC Games wünscht gruselige Unterhaltung!

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

Für alle, die skillen, raiden, buffen, grinden, casten, pullen, farmen, tanken und twinken!

+ Ausführliche Klassenguides
+ Unverzichtbare Tipps und Karten
+ Guides für aktuelle Schlachtzugs-Instanzen
+ Jeden Monat neu am Kiosk!

+ Die beliebten PC-Games-Klassenbücher – komplettiert jetzt eure Sammlung!
+ Die ultimativen Klassenguides für alle Klassen
+ Mit stabilen Karton-Spickzetteln zum Herausnehmen!
+ Jetzt bestellen unter shop.pcgames.de (Sonderpreis für PC-Games-Abonnenten!)
+ Auch im App-Store erhältlich!

PC Games MMORE
abo.mmore.de

1&1 DSL INTERNET UND TELEFON

ab **19,99** €/Monat*

Sparpreis für 24 Monate, danach 24,99 €/Monat.

BIS ZU 100,– € WECHSLER-BONUS*

VDSL 100.000 kBit/s

VDSL jetzt noch schneller! Surfen Sie in den ersten Ausbaugebieten mit bis zu 100.000 kBit/s – supergünstig ab 34,99 €/Monat!*

Internet made in Germany

In Ruhe ausprobieren: 1 MONAT TESTEN

Expertenrat? Jederzeit: 1 ANRUF GENÜGT

Defekt? Morgen neu! 1 TAG AUSTAUSCH VOR ORT

1&1

02602/9690

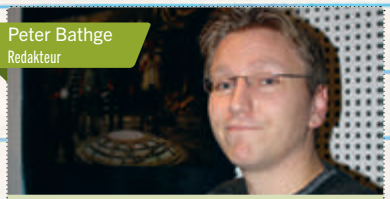
1und1.de

* 1&1 Surf-Flat 6.000 für 24 Monate 19,99 €/Monat, danach 24,99 €/Monat. Telefonie (Privatkunden): für 2,9 ct/Min. ins dt. Festnetz oder immer kostenlos für 5,– €/Monat mehr mit der 1&1 Telefon-Flat. 1&1 DSL ist in den meisten Anschlussbereichen verfügbar. 1&1 Doppel-Flat 100.000 für 24 Monate 34,99 €/Monat, danach 44,99 €/Monat. Inklusive Telefon-Flat. In den ersten Ausbaugebieten verfügbar. Für beide Angebote gilt: Inklusive Internet-Flat, 1&1 HomeServer für 0,– € (Versand 9,60 €), 24 Monate Vertragslaufzeit. 1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur

Die Redaktion von PC Games

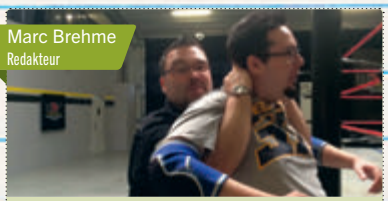
Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor:

Was bewegte das Team in diesem Monat?



Peter Bathge
Redakteur

Entdeckte diesen Monat das Beten wieder für sich:
„Oh Gott, oh Gott, oh Gott, bitte lass das Alien an meinem Versteck vorbeigehen!" Trotz oder gerade wegen solcher Panikattacken hat ihm *Alien: Isolation* richtig gut gefallen. Von unfairen Stellen blieb er verschont.
Schlitzte, stach und schnetzelte sich durch:
Ryse: Son of Rome. Selten wurde eine derart bescheuerte Story in solch wunderschönen Bildern erzählt.
Spielte ansonsten:
The Evil Within in kleinen Dosen. Bäh, ist das eklig!

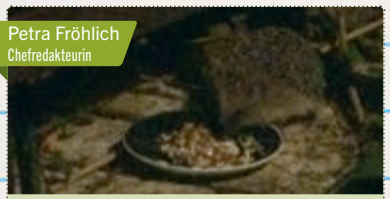


Marc Brehme
Redakteur

Ging fremd:
… und besuchte mit dem Schwestermagazin Play[4] die Wrestling-Liga NEW in Heßdorf. Erst quälte er Kollegen Dörre mit einem Full Nelson (Bild) und später mit unqualifizierten Bemerkungen während der Dreharbeiten.
Spielte:
A Golden Wake, Alien: Isolation, Costume Quest 2, FIFA 15, Gabriel Knight: SofT 20th Anniversary Edition, Mittelerde: Mordors Schatten, Styx: Master of Shadows, The Evil Within, The Vanishing of Ethan Carter

Wolfang Fischer
Redaktionsleiter

Hatte riesig Spaß mit:
Dem echt grandiosen *The Evil Within*. Auch wenn der Titel in technischer Hinsicht auf dem PC zu wünschen übrig lässt.
Spielte außerdem:
FIFA 15, PES 2015, Defense Grid 2, Alien: Isolation und *Borderlands: The Pre-Sequel*.
Bedankt sich ganz herzlich bei Herrn Rosshirt:
Für die freundliche E-Zigaretten-Leihgabe. Immer gut, sowas testen zu können, bevor man unnötig Geld ausgibt.



Petra Fröhlich
Chefredakteurin

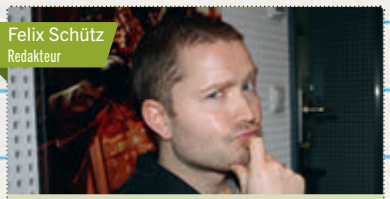
Verbrachte zig Stunden in Anteria:
Zwar liegt im *Siedler 7*-Nachfolger noch einiges im Argen, doch die Schwachpunkte (mehr dazu im Let's Play auf DVD) werden von Blue Byte beherzt mit Updates angegangen.
Hat seit Neuestem einen stacheligen Untermieter:
Ein junger Igel schaut regelmäßig auf der heimischen Terrasse vorbei und schlabbert den bereitgestellten Teller komplett leer. Namensvorschläge werden noch angenommen – „Sonic" gilt nicht.

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Fragt sich:
Warum er in den letzten Wochen morgens so unausgeschlafen ist, während er seinen Kaffee auf Amazons Fire TV heiß hält.
Wundert sich:
Warum aus seinem Tank mindestens 25 Liter Benzin verschwunden sind, obwohl er doch kaum 100 Kilometer gefahren ist.
Ärgert sich:
Dass Kausalitäten leider so gut wie immer die ungute Eigenschaft haben, erstaunlich grausam zu sein.

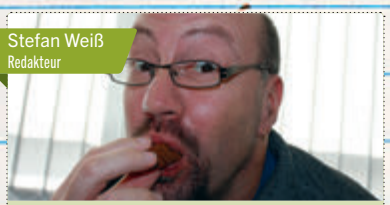
Matti Sandqvist
Redakteur

Liest sich quer durch das frühe Mittelalter:
Dank der vielen neuen Bücher in der kleinen Hausbibliothek beschäftigt er sich mit den Wikingern in Northumbrien, den westsächsischen Königen und den Normannen. Jetzt müsste nur ein passendes *Total War* zur Thematik erscheinen – *Medieval: Viking Invasion* ist leider ein wenig in die Jahre gekommen.
Spielt alternativ:
sehr ausgiebig *Total War: Rome 2*.



Felix Schütz
Redakteur

Zuletzt durchgespielt:
Legend of Grimrock 2, Ancient Space, Ryse: Son of Rome und *Mittelerde: Mordors Schatten*
Spielt im Moment:
Wenig, da er wegen seines Umzugs einfach keine Zeit hat. Oder Strom. Licht. Geld. Geschweige denn Internet. Aber sobald wieder alles läuft, geht's mit *Lords of the Fallen, Borderlands: The Pre-Sequel, Costume Quest 2* und *Dreamfall Chapters* weiter. *Wasteland 2* hebe ich mir lieber für die kalten Wintertage auf.



Stefan Weiß
Redakteur

Bedankt sich bei den Podcast-Hörern:
Ein äußerst leckerer und gehaltvoller Schokoladenkuchen per Post? Bitte mehr davon, vielen Dank!
Installierte und spielte:
Train Fever, Starpoint Gemini 2, Styx: Master of Shadows, The Witcher (Enhanced Edition), Legend of Grimrock 2, Mittelerde: Mordors Schatten
Bekommt langsam Sorge:
Ob wir dieses Jahr Weihnachten im Biergarten feiern angesichts der warmen Herbsttemperaturen.

Foto: Florian Stangl

Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Weg mit den alten Möhren!

Wasser predigen und Wein trinken? Nicht mit uns! Wir empfehlen euch in unserer Aufrüst-Titelstory nicht nur den Kauf neuer Hardware – nein, wir haben auch selbst in frische Grafikkarten investiert, um auch künftige Spiele in ihrer ganzen Pracht testen zu können.

Zu ängstlich zum Testen

An dieser Stelle wollen wir uns mal herzlich bei unserem Play4-Kollegen Christian Dörre bedanken. Er war der Einzige, der sich beim Anblick der Testversion von Alien: Isolation nicht in die Hose machte und den Titel sogar im Dunkeln spielte. Respekt!

Geschichtenerzähler am Mikro

Telltale Games, das Studio hinter The Walking Dead und The Wolf Among Us, war Thema unseres ersten Special-Podcasts. Knapp zwei Stunden lang ging's um die Geschichte des Unternehmens und wie The Walking Dead das Adventure-Genre revolutioniert hat. Hier zum Nachhören: http://on.pcgames.de/1vmSzDj

REBEL GALAXY

Weltraum-Breitseite

Euer Schlachtschiff steuert sich wie die Jackdaw in *Assassin's Creed 4: Black Flag*. Unrealistisch, aber spaßig!

◀ Wie ihr euch gegenüber NPCs verhaltet, soll Auswirkungen auf den Story-Verlauf haben.

Für Travis Baldree und Erich Schaefer ist es ein notwendiger Spurenwechsel, ein neues Kapitel in ihrer Karriere. Für Fans großer Raumpötte und dicker Laserstrahlen ist es ein weiterer Beweis, dass PC-Spiele mit Weltraum-Hintergrund momentan eine Renaissance erleben. *Rebel Galaxy* bietet actionreiche Raumschlachten in einem zufallsgenerierten Solo-Universum. Als Kommandant eines einzelnen, bis an die Zähne bewaffneten Schlachtkreuzers macht ihr Jagd auf Piraten, handelt, dockt an Raumstationen an, leistet euch Upgrades und erfüllt Missionen. Der Startschuss fällt irgendwann 2015.

Entwickelt wird es von dem unlängst gegründeten Zwei-Mann-Studio Double Damage Games, bestehend aus Baldree und Schaefer, punktuell verstärkt durch Freiberufler im Bereich Musik und Grafiken. Den Löwenanteil der Arbeiten bewältigen die beiden Branchenveteranen aber im Alleingang. Warum das eine gute Sache ist? Schaefer ist kein unbeschriebenes Blatt, er gründete einst zusammen mit David Brevik und Max Schaefer Blizzard North und war maßgeblich an der Entwicklung von *Diablo* beteiligt. Später hob er zusammen mit einigen Kollegen Flagship Studios aus der Taufe, den Entwickler des ambitionierten, aber letztlich erfolglosen Action-Rollenspiels *Hellgate: London*. Dort traf er Travis Baldree, der zuvor für den *Diablo*-Klon *Fate* verantwortlich zeichnete.

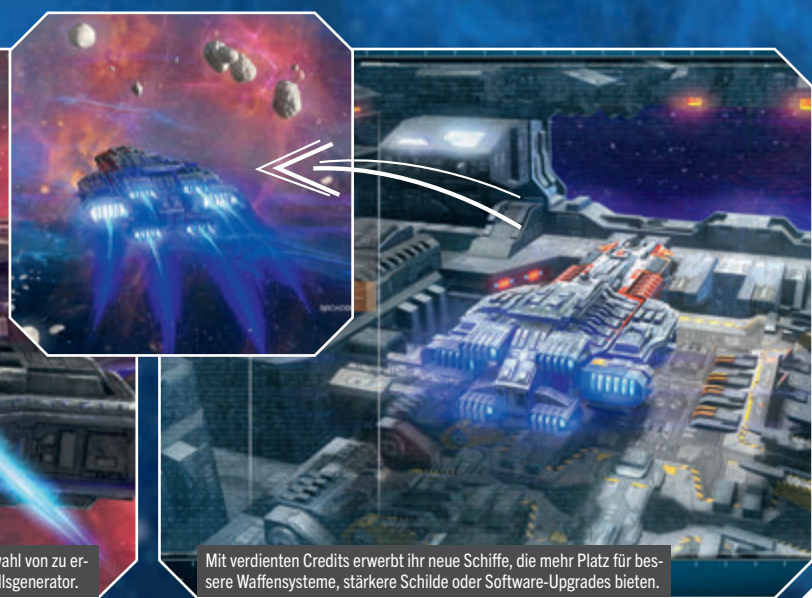
Nach der Flagship-Pleite gründeten Baldree, Erich Schaefer, Peter Hu und Max Schaefer 2008 Runic Games. In den folgenden Jahren veröffentlichte das kleine Team die zwei sehr erfolgreichen *Torchlight*-Spiele. Im März dieses Jahres trennten sich dann die Wege der vier. Erich Schaefer und Travis Baldree, mittlerweile Experten für Hack&Slay-Spiele, motivierende Upgrade-Mechaniken und zufallsgenerierte Spielwelten, lassen viele Qualitäten ihrer vorherigen Spiele in *Rebel Galaxy* einfließen. Dabei genießen sie volle Entscheidungsfreiheit, denn die beiden haben die komplette Kontrolle über das Spieldesign. Hinter *Rebel Galaxy* steht kein großer Publisher, stehen keine Kickstarter-Unterstützer, denen Double Damage Games Rechenschaft ablegen muss. Baldree: „Ich habe so viel Spaß wie schon lange nicht mehr!"

Mechanisch borgt *Rebel Galaxy* nicht nur bei den Hack&Slay-Spielen der Vergangenheit, sondern wildert auch überraschenderweise im Territorium von Ubisoft: Die Schiffskämpfe steuern sich genauso wie in *Assassin's Creed 4: Black Flag*. Indem ihr die Kamera zur Seite bewegt, feuert ihr mächtige Breitseiten ab, ein Blick zum Bug oder Heck erlaubt euch die Kontrolle über präzise Einzelkanonen. Mit denen lassen sich etwa feindliche Torpedos und Jäger abschießen. Wer will, gibt seinen Geschütztürmen Direktiven mit auf den Weg; die künstliche Intelligenz nimmt dann selbstständig bestimmte Ziele aufs Korn.

Auf Raumstationen und in Bars trefft ihr NPCs, mit denen ihr wie in einem Rollenspiel Dialoge samt unterschiedlicher Antwortmöglichkeiten führt. Als Gesetzloser könnt ihr euch bei miteinander verfeindeten Fraktionen einen Namen machen und so Zugang zu speziellen Aufträgen, Schiffen und Technologien erhalten. Quests lassen sich zudem auf unterschiedliche Art abschließen; ihr habt etwa die Wahl, ob ihr einen Konvoi beschützt oder plündert. Auch die Hintergrundgeschichte lässt sich durch eure Entscheidungen beeinflussen. Trotz aller Zufallselemente gibt es nämlich eine Story samt Schluss. ❑

Info: www.rebel-galaxy.com

Sonnensysteme, Gegneraufkommen und die Auswahl von zu erwerbenden Gegenständen kommen aus dem Zufallsgenerator.



Mit verdienten Credits erwerbt ihr neue Schiffe, die mehr Platz für bessere Waffensysteme, stärkere Schilde oder Software-Upgrades bieten.

Peter Bathge

„Zwischen Allmachtsfantasie und Hilflosigkeit: Wie wir Schwierigkeiten in Spielen meistern."

Den einen ist er zu hoch (*Dark Souls*), den anderen zu niedrig (*Assassin's Creed*): Der Schwierigkeitsgrad in Spielen sorgt immer wieder für leidenschaftliche Diskussionen unter Spielern und Redakteuren. Anspruchslose Spiele werden gern mal als „Casual-Mist" verunglimpft, und wer sich durch den höchsten Schwierigkeitsgrad quält, der gibt damit an wie früher mit einer Ehrenurkunde bei den Bundesjugendspielen. Wie man Anspruch und Spaß auf gelungene Weise verbinden kann, zeigen diesen Monat gleich mehrere Studios. In *Mittelerde: Mordors Schatten* beginne ich als Hanswurst und renne vor den übermächtigen Ork-Hauptmännern weg. Nach und nach erringe ich dank des ausgeklügelten Upgrade-Systems aber die Oberhand, bis meine Spielfigur am Ende zum sprichwörtlichen „Badass" mutiert, der sich durch die Gegend teleportiert, in Zeitlupe Kopfschüsse verteilt und selbst die Psyche seiner Feinde kontrolliert. Es ist sicher kein Zufall, dass dominierte Orks vor dem Helden auf die Knie fallen: *Mordors Schatten* ist die ultimative Machtfantasie. Ganz anders dagegen *Alien: Isolation*. Das Schleichspiel zieht seine Faszination aus der Ohnmacht der Spielfigur. Hier ist es der Gegner, der Alien, der die gesamte Spielzeit über im Vorteil ist. Die Belohnung ist hier nicht meine letztendliche Dominanz über den Widersacher, sondern das Gefühl, ein überlegenes Wesen ausgetrickst zu haben. Beide Ansätze funktionieren, beide sind fair und beide geben mir am Ende des Tages das Gefühl, etwas erreicht zu haben. Bitte mehr davon, liebe Entwickler!

HORN DES MONATS*
ANDREAS BERTITS

Unser freier Autor muss sich in Sachen Kriegsführung noch mal schlau machen. In seinem *Stronghold Crusader 2*-Test schrieb er davon, dass die „Kriegskunde in ihren Käfigen vor den Mauern" bellen. Dabei sollte auch Andreas schon die Kunde erreicht haben, dass in Käfigen nur höchst selten Informationen über Kriege gehalten werden und schon gar nicht solche, die bellen.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu *All Star Strip Poker* schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

FINAL FANTASY 13

Fan-Patch für PC-Version

Mit Rekordverspätung ist die PC-Version von *Final Fantasy 13* erschienen. Trotz der langen Anlaufzeit von über drei Jahren fällt die Portierung miserabel aus. So wird das Rollenspiel etwa sofort und ohne zu speichern beendet, wenn ihr die Escape-Taste betätigt. Außerdem ist die Auflösung auf 720p beschränkt. Abhilfe schafft ein Fan-Patch, der wie schon bei *Dark Souls* Full-HD-Auflösungen erlaubt. Tolle Sache für die Spieler, aber eine Blamage für den Entwickler. ❑

Info: http://blog.metaclassofnil.com/?p=618

Beratung & Bestellung 030/300 9 300

TEAM PLAYER

Concept E Digital

Auf das optimale Zusammenspiel kommt es an. Mit dem Concept E Digital bestehst du dank 500-Watt-Verstärker, 2-Wege-Satelliten, integrierter 5.1-USB-Soundkarte und Bluetooth 4.0 jede klangliche Herausforderung, egal ob Filmton, Musik oder Gaming-Sound. Mit dabei ist die geniale Puck-Control-Funkfernbedienung. Teamgeist geht so einfach.

04/2014 SEHR GUT 1,4

Typisch Teufel

Neu | Heimkino | THX | Blu-ray | Soundbar | Stereo | Streaming | Bluetooth | Kopfhörer & Portable | PC

8 Wochen Probezeit. Bis zu 12 Jahre Garantie. Direkt vom Hersteller. Online Only.

www.teufel.de

THIS WAR OF MINE

Gespielt: *Die Sims* trifft *DayZ*

This War of Mine ist schwere Kost; es simuliert den Alltag einer Gruppe von Zivilisten in den Wirren des Krieges. Per Mausklick weist ihr sie an, sich durch Schutthaufen zu wühlen, um Holz, Klebeband oder Schrauben zu finden. An einer Werkbank bastelt ihr Gegenstände wie Möbel, Wasserfilter, Kochgerät oder Schraubstock. Das Herstellen von Items verbraucht nicht nur Material, sondern auch Spielzeit. Wenn die Nacht hereinbricht, macht ihr euch ans Plündern der Umgebung. Vorher legt ihr fest, wer von euren Mannen schlafen darf, Wache schieben muss oder zu einem Raubzug ausrückt. Dabei sind etwaige Verletzungen, der Gemütszustand der Figuren sowie Ausrüstung à la Dietriche oder Brecheisen zu beachten. In manchen Gebäuden trefft ihr auf andere Überlebende. Bevor ihr einen Kampf mit denen anzettelt, solltet ihr lieber erst einmal durchs Schlüsselloch spitzen. Anfangs seid ihr bei diesen Plünderzügen vor allem auf der Suche nach Lebensmitteln. Später lohnt es sich, auch mal ein paar Tage zu hungern, um genügend Material und Werkzeug für den Bau eigener Produktionsmöglichkeiten für Nahrung, Wasser und Alkohol anzusammeln. Auch Güter, die ihr nicht selbst gebrauchen könnt, sind nützlich. In regelmäßigen Abständen klopft es an eurer Tür. Dann wollen Fremde Güter tauschen, suchen Hilfe oder möchten in eure Gruppe aufgenommen werden. Stirbt einer eurer Mannen, dann ist und bleibt er tot; es gibt keine Speichermöglichkeit – *DayZ* lässt grüßen. Glaubwürdig: Der Tod einer Figur wirkt sich negativ auf die Stimmung der anderen aus. *This War of Mine* erscheint noch 2014. ❑

Info: http://www.thiswarofmine.com

Mark meint:
Wer darf im Bett schlafen? Wer bekommt Essen? Wer die letzten Medikamente? Der Plünderer mit den besten Werten, der für die Gruppe am wertvollsten ist, oder doch euer Bruder, der zwar lahm ist und nur gut kochen kann, aber eben zur Familie gehört? Wen opfert ihr, um das Überleben eines anderen zu sichern? Und wird sich das auszahlen? *This War of Mine* könnte ein spannendes Sozialexperiment werden. Als Spiel funktioniert es schon jetzt gut.

Die Präsentation von *This War of Mine* ist minimalistisch. Sprachausgabe gibt es keine und die zweidimensionale Seitwärts-Perspektive ist arm an Details, wenn auch stimmig.

Zu Beginn der Nacht plant ihr zunächst euren Raubzug auf eines von mehreren zur Auswahl stehenden Gebäude. Außerdem legt ihr fest, wer schlafen und wer Wache schieben soll.

ASSASSIN'S CREED: ROGUE

Piraten spielen am PC

Keine Überraschung: Wie schon in unserer Gamescom-Ausgabe 9/14 vermutet, erscheint der ursprünglich für Last-Gen-Konsolen (Playstation 3 und Xbox 360) angekündigte *Assassin's Creed*-Ableger *Rogue* auch für den PC. Allerdings mit Verspätung: Am Rechner beginnt der Trip in den Nordatlantik des 18. Jahrhunderts erst Anfang 2015. Wir haben uns bereits einige Stunden in der Xbox-360-Version ausgetobt. Fazit: *Rogue* orientiert sich stark am Freibeuter-Konzept seines Vorgängers *Black Flag* und tauscht lediglich Details wie das Setting (Eisschollen statt Palmeninseln) aus. Wer keine Lust auf den großen Bruder *Unity* hat, der sich wieder mehr an *Assassin's Creed 2* orientiert und auf Seekämpfe verzichtet, bekommt mit *Rogue* ein weiteres feines Piratenabenteuer serviert. Noch nicht abschätzen lässt sich die Qualität der Story, in der ihr die Rolle eines Templers übernehmt, der den Orden der Assassinen verraten hat. ❑

Info: http://assassinscreed.ubi.com

Das Bombardieren gegnerischer Forts mit eurer schwer bewaffneten Schaluppe sorgt in *Rogue* für viel Vergnügen.

COMPANY OF HEROES 2: ARDENNES ASSAULT

Unternehmen Herbstnebel

Company of Heroes 2 wird am 18. November kräftig aufgebohrt. Dann erscheint nämlich eine umfangreiche Stand-alone-Erweiterung, die die Ardennenoffensive während des Zweiten Weltkriegs zum Thema hat. Aufseiten der US-Armee führt ihr in 18 Missionen einen erbitterten Winterkampf gegen das letzte Aufgebot der deutschen Wehrmacht. Die Kampagne von *Ardennes Assault* soll dabei besonders dynamisch wirken; in Aufträgen erlittene Verluste werden genauso in die nächste Mission übernommen wie Veteraneneinheiten. Wer sich dumm anstellt, reibt seine ganze Streitmacht auf und sieht sich im nächsten Einsatz mit einer gewaltigen Übermacht konfrontiert. Je nachdem, wie effektiv ihr vorgeht, stellt euch das Spiel vor andere Bonusaufgaben. Euren Spielstil bestimmt ihr durch die Wahl einer von drei Kompanien (Luftwaffe, mechanisierte Infanterie, schwere Unterstützungseinheiten). ❑

Info: http://www.companyofheroes.com

Schnee und Eis spielen im Ardennenfeldzug eine große Rolle.

HIGHSPEED TRIFFT HIGHSCORE

PS4

DAS DUO FÜR SCHNELLES ONLINE-GAMING:
DAS BESTE NETZ INKLUSIVE PLAYSTATION 4

Computer Spiele – SPIELE-HARDWARE HERSTELLER 2013 – DER GOLDENE COMPUTER 2013 – Computer Bild

connect TESTSIEGER – Telekom Deutschland Festnetztest Heft 8/2014 – www.connect.de/ctdtnet

Telekom bietet das beste Netz.

Mit rasanten Upload-Geschwindigkeiten und kurzen Ping-Zeiten bringt Sie unser Netz mit Highspeed ins nächste Level – auf Wunsch sogar mit Fernsehen in HD.

Mehr Informationen im **Telekom Shop**, im **Fachhandel** und unter **www.telekom.de/ps4**

ERLEBEN, WAS VERBINDET.

„PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. „PS4" is a trademark of the same company.

*Angebot gilt für Breitbandneukunden bei Buchung eines IP-basierten MagentaZuhause M Pakets bis zum 31.12.2015. MagentaZuhause M kostet in den ersten 24 Monaten 34,95 €/Monat, ab dem 25. Monat 39,95 €/Monat.Der Aufpreis für MagentaZuhause M Entertain (mit TV) beträgt 9,95 €/Monat (inkl. 4,95 €/Monat für den Festplattenrekorder). Voraussetzung ist ein geeigneter Router. Hardware zzgl. Versandkosten in Höhe von 6,95 €. Einmaliger Bereitstellungspreis für neuen Telefonanschluss 69,95 €. Mindestvertragslaufzeit MagentaZuhause 24 Monate, für den Festplattenrekorder 12 Monate. MagentaZuhause M ist in einigen Anschlussbereichen verfügbar. Individuelle Bandbreite abhängig von der Verfügbarkeit.

Telekom Deutschland GmbH, Landgrabenweg 151, 53277 Bonn

SPIELE UND TERMINE 11/14

In unserer Übersicht findet ihr die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine.

(Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Test in dieser Ausgabe ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
Act of Aggression	Echtzeitstrategie	Focus Home Interactive	Nicht bekannt	-
▶ Alone in the Dark: Illumination	Action-Adventure	Atari	November 2014	-
▶ Assassin's Creed: Rogue	Action-Adventure	Ubisoft	1. Quartal 2015	-
Assassin's Creed: Unity	Action-Adventure	Ubisoft	13. November 2014	05/14, 07/14
Batman: Arkham Knight	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	2. Juni 2015	04/14
Battlecry	Mehrspieler-Action	Bethesda	2015	-
Battlefield: Hardline	Ego-Shooter	Electronic Arts	1. Quartal 2015	07/14
Blackguards 2	Taktik-Rollenspiel	Daedalic Entertainment	1. Quartal 2015	-
Call of Duty: Advanced Warfare	Ego-Shooter	Activision	4. November 2014	06/14
Seite 34 Civilization: Beyond Earth	Rundenstrategie	2K Games	24. Oktober 2014	06/14
▶ Company of Heroes 2: Ardennes Assault	Echtzeitstrategie	Sega	18. November 2014	-
Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	2015	-
Dead Island 2	Action	Deep Silver	2. Quartal 2015	09/14
Die Siedler: Königreiche von Anteria	Aufbaustrategie	Ubisoft	4. Quartal 2014	08/14
Doom	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt	-
Dragon Age: Inquisition	Rollenspiel	Electronic Arts	20. November 2014	10/13, 05/14, 09/14
Dreamfall Chapters Book One: Reborn	Adventure	Red Thread Games	November 2014	-
Dungeons 2	Aufbaustrategie	Kalypso Media	2. Quartal 2015	08/14
Dying Light	Action	Warner Bros. Interactive	27. Januar 2015	-
Elite: Dangerous	Weltraum-Simulation	Frontier Developments	4. Quartal 2014	02/14, 04/14
Emergency 4	Echtzeitstrategie	Deep Silver	14. November 2014	-
Etherium	Echtzeitstrategie	Focus Home Entertainment	21. November 2014	-
Escape Dead Island	Action	Deep Silver	21. November 2014	-
▶ Eve Valkyrie	Weltraum-Action	CCP Games	Nicht bekannt	06/14
Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	2015	-
Evolve	Mehrspieler-Shooter	2K Games	10. Februar 2015	03/14, 06/14
Far Cry 4	Ego-Shooter	Ubisoft	18. November 2014	07/14, 09/14
Firewatch	Adventure	Campo Santo Productions	2015	10/14
Fortnite	Action	Epic Games	2015	10/12, 10/14
▶ Game of Thrones	Adventure	Telltale Games	Nicht bekannt	-
Galactic Civilizations 3	Rundenstrategie	Stardock	Nicht bekannt	-
Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	27. Januar 2015	12/11, 12/12, 02/13, 06/13
Hellraid	Action	Techland	2015	08/14
▶ Heroes of the Storm	MOBA	Blizzard Entertainment	2015	12/13
Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Deep Silver	2015	07/14
▶ Hotline Miami 2	Top-Down-Action	Devolver Digital	1. Quartal 2015	-
Hunt: Horrors of the Gilded Age	Koop-Action	Crytek	2015	-
Kingdom Come: Deliverance	Rollenspiel	Warhorse Studios	2015	02/14, 05/14
Lara Croft and the Temple of Osiris	Action-Adventure	Square Enix	9. Dezember 2014	07/14
Lego Batman 3: Jenseits von Gotham	Action-Advenutre	Warner Bros. Interactive	13. November 2014	-
Life is Strange	Adventure	Square Enix	2015	10/14
Lords of the Fallen	Action-Rollenspiel	City Interactive	31. Oktober 2014	09/13, 09/14
Mad Max	Action	Warner Bros. Interactive	2015	-
Mass Effect 4	Rollenspiel	Electronic Arts	Nicht bekannt	-
▶ Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes	Stealth-Action	Konami	18. Dezember 2014	-
Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain	Stealth-Action	Konami	2015	-
Might & Magic: Heroes 7	Rundenstrategie	Ubisoft	2015	-
Mirror's Edge 2	Action-Adventure	Electronic Arts	Nicht bekannt	-
No Man's Sky	Weltraum-Action	Hello Games	Nicht bekannt	-
Pro Evolution Soccer 2015	Sport	Konami	13. November 2014	-
▶ Project Cars	Rennspiel	Bandai Namco	20. März 2015	-
▶ Pillars of Eternity	Rollenspiel	Paradox Interactive	1. Quartal 2015	12/13, 08/14, 10/14
Rainbow Six: Siege	Taktik-Shooter	Ubisoft	2015	07/14
▶ Raven's Cry	Action-Rollenspiel	Zuxxez Entertainment	27. November 2014	04/14, 09/14, 10/14
▶ Rebel Galaxy	Weltraum-Action	Double Damage Games	2015	-
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	1. Quartal 2015	-
Resident Evil: Revelations 2	Action-Adventure	Capcom	1. Quartal 2015	-
Rise of the Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt	07/14
▶ Saints Row: Gat out of Hell	Action-Adventure	Deep Silver	23. Januar 2015	-
Shadow Realms	Online-Action-Rollenspiel	Electronic Arts	2015	-
Shadows: Heretic Kingdoms	Action-Rollenspiel	Bitcomposer Games	13. November 2014	-
Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	Oktober 2014	05/13
Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	1. Quartal 2015	10/14
Star Citizen	Weltraum-Action	Roberts Space Industries	2016	11/12, 10/13, 02/14
Star Wars: Battlefront	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	2015	-
Tales from the Borderlands	Adventure	Telltale Games	3. Quartal 2014	10/14
▶ The Book of Unwritten Tales 2	Adventure	Nordic Games	1. Quartal 2015	10/14
▶ The Crew	Rennspiel	Ubisoft	2. Dezember 2014	07/13, 05/14
The Division	Online-Action-Rollenspiel	Ubisoft	2015	10/13, 11/13
The Witcher 3: Wild Hunt	Rollenspiel	Bandai Namco	24. Februar 2015	03/13, 07/13, 02/14, 07/14
Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inxile Entertainment	4. Quartal 2015	05/13
Seite 30 Total War: Attila	Strategie	Sega	2015	11/14
Unreal Tournament	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Nicht bekannt	-
World of Warcraft: Warlords of Draenor	Online-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	13. November 2014	12/13

www.expert.de

expert

PREISWERT UND KOMPETENT

DISPLAY
43,9cm
(17,3 Zoll)

intel inside CORE i5

Intel® Core™ i5-4210U Prozessor
(bis zu 2,70 GHz, 3 MB Intel® Smart Cache)

NVIDIA GeForce GTX 820M
2 GB Grafik

8 GB Arbeitsspeicher

1000 GB Festplatte

acer

Notebook
Aspire E5-771G-581B

- DVD-Multiformatbrenner
- 2x USB 3.0, 2x USB 2.0
- Windows® 8.1 (64-Bit)

Art.Nr.: 17045314033

599.-

Mattes Full-HD Display

DISPLAY
39,6cm
(15,6 Zoll)

hp

Notebook
Pavilion 15-p153ng

- DVD-Multiformatbrenner
- 1x USB 2.0, 2x USB 3.0, HDMI-Anschluss
- Windows® 8.1 (64-Bit)

Art.Nr.: 17043046414

AMD A8 RADEON GRAPHICS

AMD A8-6410 Quad-Core Prozessor

AMD Radeon R7 M260 - 2 GB Grafik

8 GB Arbeitsspeicher

1000 GB Festplatte

STARK IN FACHBERATUNG!

499.-

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN WARE NICHT VORHANDEN, BEMÜHEN WIR UNS, DIESE UMGEHEND FÜR SIE ZU BESCHAFFEN! ANGEBOTE SIND NUR BEI TEILNEHMENDEN MÄRKTEN ERHÄLTLICH.

Die Firmierungen und Anschriften der expert-Fachmärkte finden Sie unter www.expert.de und unter der kostenfreien Telefonnummer 08 00-05 06 212 • Für die Werbung verantwortlich: expert Warenvertrieb GmbH, Bayernstr. 4, 30855 Langenhagen

Aufrüsten statt ausrasten!

Von: Redaktion PC Games und PC Games Hardware

Welche Hardware braucht ihr künftig für das optimale Spiele-Erlebnis?

PC-Spiele haben in der Ära von Xbox 360 und Playstation 3 lange genug unter der Multi-Plattform-Limitierung gelitten. Der PC als Plattform dümpelte dabei meist nur als nicht ausgereiztes Schlusslicht in der Spiele-Entwicklung vor sich hin. Für PC-Spieler war es höchstens dann nötig, auf eine neue Grafikkarte, CPU oder mehr RAM zu sparen, wenn es sich um hardwarefordernde PC-Exklusivtitel handelte. Strategen denken hierbei vielleicht an Spiele wie *Anno 2070* oder *Total War: Rome 2* zurück, die Tausende von KI-Berechnungen parallel stemmen müssen und daher Prozessoren ins Schwitzen bringen. Ego-Shooter-Fans griffen seinerzeit bei *Stalker* oder auch *Metro 2033* angesichts horrender Grafikanforderungen tiefer in die Hardware-Kiste. Doch bei massentauglichen Blockbustern und Marken wie *Assassin's Creed 1-3*, *GTA*, *Crysis* und Co. konnte man die PC-Aufrüst-Geldbörse auch getrost mal stecken lassen.

Aufbruchstimmung

Das dürfte sich jetzt im Zuge der Next-Gen-Geburt von PS4 und Xbox One ändern, zum Teil hat es

Ryse: Son of Rome simuliert viele Einzelteile einer Rüstung, was ordentlich Rechenpower kostet.

das sogar schon. Entwickler und Spieler freuen sich gleichermaßen über den endlich wieder deutlich spürbaren Anstieg des Machbaren, was technische Qualität der PC-Spiele betrifft. Grafisch gehaltvolle Titel wie *Ryse: Son of Rome* geben uns auf dem PC fast das Gefühl, einen Renderfilm zu spielen, die unfassbar guten Effekte der Raumschiffe im aktuellen Arena-Modul von *Star Citizen* lassen uns die Kinnlade runterklappen und wer *Mittelerde: Mordors Schatten* mit Ultra-Texturen in 1080p auf dem PC genießen will, dem werden satte 6 GByte Grafikkartenspeicher abverlangt. PC-Spieler sehen sich nach langen Jahren des Stillstands plötzlich wieder vor die Tatsache gestellt, ihre Kisten mit neuer Hardware aufzurüsten, um an der Qualitätsspitze mitspielen zu können.

Wie profitieren künftige PC-Spiele vom technischen Fortschritt und was sind überhaupt die Gründe für die Entwickler, dass der PC als Plattform wieder interessanter geworden ist? Wir haben dazu namhafte Studios befragt und versorgen euch schlussendlich auch mit handfesten Infos, auf welche Komponenten ihr tunlichst setzen solltet, um den maximalen Spielspaß mit kommenden Top-Titeln auf dem PC zu erleben.

Gestiegene Minimalanforderungen

„Ein guter Spiele-PC sollte wenigstens eine Direct-X-11-Grafikkarte mit mindestens 2 GB RAM enthalten. Dazu gehören 16 GB RAM Arbeitsspeicher und mindestens ein Windows-7-Betriebssystem mit 64 bit. Nur dann lassen sich Full-HD-Darstellung und 4K-Auflösungen auch in vollen Zügen genießen." Das rät beispielsweise Jiří Rýdl, Entwickler bei Warhorse Studios. Das Prager Team schraubt derzeit am Mittelalter-Spektakel *Kingdom Come: Deliverance*, das beispielsweise in Sachen KI und bei der Darstellung physikalisch korrekt berechneter Rüstungen auf neue Techniken setzt, die entsprechenden Hardware-Appetit mitbringen. Dabei ist Rýdl noch recht moderat mit seiner Prognose, was ein guter Spiele-PC unter der Haube zu haben hat. Den Grund für die gewachsenen Minimalanforderungen sehen Entwickler hauptsächlich in den leistungsstärkeren Konsolen, die jetzt nahe an der PC-Architektur sind, Full-HD und aktuelle Direct-X-Shader nutzen können. Entwickler Crytek etwa betont, dass mit dem neuen Konsolenzyklus ein starker Trend zu spüren ist – der Übergang zu physikalisch basierten Beleuchtungsmodellen. „Damit lassen sich beispielsweise wirklichkeitsgetreue Materialien deutlich besser realisieren als bisher. Zudem nimmt die Bildqualität einen höheren Stellenwert als jemals zuvor ein; exzessives Aliasing ist beispielsweise kaum noch akzeptabel", so Crytek. Klar – immerhin zocken wir am PC auch an immer größeren Monitoren oder gar an Full-HD-Fernsehgeräten, denn längst hat die Spielekiste auch unsere Wohnzimmer erobert.

Mehr Realismus = mehr Power

Die neue Hardware-Generation setzt neue Maßstäbe – etwa wenn wir *Dragon Age: Inquisition*, *GTA 5* oder *The Witcher 3* als Beispiele nennen. Die darin dargestellten Spielwelten sollen immer größer ausfallen, die Charaktere realistischer aussehen denn je und die eingesetzten Licht-, Schatten- und Grafikeffekte immer glaubwürdiger wirken. „Das lässt sich jetzt endlich realisieren", sagt uns beispielsweise CD Projekt. „Die neue Konsolengeneration hat letztlich die Grenzen gesprengt, denen wir bislang unterlagen. Daraus ent-

INTERVIEW MIT **NICLOAS SCHULZ**

„Verbesserte CPUs erlauben uns komplexere Simulationen in Spielen."

Nicolas Schulz ist Senior Rendering Engineer bei Crytek

PC GAMES: Kannst du uns ein Beispiel dafür geben, wie sich bessere Grafik auf Spieldesign und -erlebnis auswirken kann?

Schulz: „Ein schönes Beispiel ist die Darstellung dichten Nebels, der mit Licht und Schatten von Objekten zusammenspielt. Das kann sehr gut zu einer beklemmenden Atmosphäre in einem Spiel-Level beitragen. Ein Effekt, der auch häufig in Filmen zu diesem Zweck eingesetzt wird."

PC GAMES: Was hat sich in Bezug auf Texturen (Größe, Auflösung, Qualität) mit der neuen Konsolen-Generation geändert?

Schulz: „Da die neuen Konsolen deutlich mehr Speicher bieten, können wir höher aufgelöste Texturen verwenden. *Ryse* als Beispiel verwendet durchschnittlich 512 Texel pro Meter, während *Crysis 3* noch 256 Texel pro Meter hatte (ein Texel ist das kleinste Grafik-Element beim 2D-Textur-Mapping, mit dem 3D-Objekte „beklebt" werden, Anm. d. Red.). Wir können nun auch fortschrittlichere Kompressionsalgorithmen einsetzen und müssen bei der Anzahl der Texturen pro Material nicht mehr sparen."

PC GAMES: Welchen Vorteil bietet die erhöhte CPU-Leistung in Bezug auf Multithreading in Spielen?

Schulz: „Verbesserte CPUs erlauben komplexere Simulationen. In *Ryse* setzen wir physikalisierte Kleidung und Rüstungen mit simulierten Einzelteilen ein."

INTERVIEW MIT **ALISTAIR BROWN**

„Direct X 12 und Mantle sind bis Ende 2015 Standard-Technologien."

Alistair Brown ist Grafik-Programmierer bei Roberts Space Industries

PC GAMES: Welche Performance-Verbesserungen erwartest du durch den künftigen Einsatz moderner Low-Level-Schnittstellen wie etwa Mantle und Direct X 12?

Brown: „Ich glaube, dass man gegen Ende 2015 auf diese Schnittstellen zwingend angewiesen ist, wenn man superschnelle Frameraten im Spiel haben möchte und dabei gleichzeitig eine immer weiter steigende Anzahl darzustellender Objekte zu berechnen hat. Ich denke, Direct X 12 und die Mantle-Technologie werden sich zum neuen Standard entwickeln. Features wie eine höhere Framerate, verbessertes Anti-Aliasing und optimierte Unterstützung für VR (Virtual Reality) werden wir in kommenden Spielen sehr schnell zu spüren bekommen. "

PC GAMES: Welche technischen Ziele setzt ihr euch für *Star Citizen*?

Brown: „Ein gutes Beispiel dafür ist die Umsetzung der Großkampfschiffe. Die Modelle sind riesig, müssen sich von mehreren Spielern gleichzeitig aus der Egoperspektive begehen lassen. Wir müssen die Schiffe daher komplett in Echtzeit rendern lassen. Gleichzeitig ist das Schiff aber auch im All und muss daher auch die komplette Physiksimulation darstellen."

JETZT AUFRÜSTEN

Star Citizen dürfte mit hoher Wahrscheinlichkeit zum Spiel mit der höchsten Polygonzahl avancieren. Der hohe Detailgrad sowie die zahlreichen Physik- und Beleuchtungseffekte sind anspruchsvoll.

steht auch ein großer Vorteil für diejenigen PC-Spieler, die ja schon die nötige Hardware in ihren Kisten haben, die aber nie richtig ausgereizt werden konnte. Die Frage ist, wie lange es dauern wird, bis auch die neue Konsolengeneration an ihre Grenzen stoßen wird, während die PC-Hardware sich kontinuierlich weiterentwickelt. Wann ist erneut der Punkt erreicht, an dem die Konsolen verhindern, dass wir spezielle PC-Features einsetzen können? Doch diese Frage dürfte sich erst in ein paar Jahren stellen", so CD Projekt. Das können wir nur hoffen, denn schließlich geht mit einem neuen PC auch eine gewisse Investition einher, welche deutlich höher ausfällt als bei einer Next-Gen-Konsole.

Die Aussichten: Effektgewitter

Welche grafischen Verbesserungen uns PC-Spieler künftig die Zungen schnalzen lassen, dürfte erst Schritt für Schritt klar werden. „Wir sehen jetzt die erste Welle Spiele, die vor dem Hintergrund der aktuellen Konsolengeneration entwickelt wurden. Viele der 2013 erschienenen Games wurden noch in erster Linie für die alte Konsolengeneration entwickelt und nur grafisch für Xbox One, PS4 und PC etwas aufgepeppt", meint beispielsweise das *Dead Island 2*-Team Yager aus Berlin. Es gibt schon jetzt beeindruckende Beispiele dafür, was technisch möglich ist, etwa im Bereich von Gesichtsanimationen; *Ryse: Son of Rome* oder *Battlefield 4* fallen uns da unter anderem ein. Wie sich der technische Fortschritt auf künftiges PC-Spiele-Design und -Gameplay auswirken soll, beschreibt Grafik-Programmierer Alistair Brown (*Star Citizen*): „Wir können dank der neuen Hardware-Generation beeindruckende Umgebungen und Modelle schaffen, die man so normalerweise nur aus aufwendig produzierten Kinofilmen kennt. In *Star Citizen* kann man das zum Beispiel an der Größe und Detailkomplexität von Asteroidenfeldern erkennen oder an der glaubhaften Darstellung von Gaswolken und Sternennebeln, ebenso wie an den akkurat umgesetzten Schadensmodellen inklusive real simulierter Physikeffekte. Gerade Letzteres wird beispielsweise dazu führen, dass Spieler auch optisch ganz klar beim Gegner Schwachpunkte ausmachen, an denen sie ansetzen können, um etwa Großkampfschiffe auseinanderzunehmen." Gerade auf dem PC erhoffen sich die von uns befragten Spiele-Entwickler auch von der neuen Schnittstelle Direct X 12 und dem verstärkten Einsatz von Multi-Kern-Technologie deutlich spürbare Verbesserungen, insbesondere bei der Performance. Entwicklerteam Crytek äußert sich dazu so: „Mit den neuen Grafik-Schnittstellen wird die Anzahl gleichzeitig auf dem Bildschirm darzustellender Objekte (Drawcalls) auf der CPU effizienter, sprich, damit lassen sich eben mehr Objekte als zuvor darstellen. Gleichzeitig bedeuten mehr mögliche Drawcalls auch weniger Optimierungsaufwand für das Art-Team, womit mehr Zeit bleibt, sich auf die grafische Qualität der Spielinhalte zu konzentrieren."

Spannende Zukunft für PC-Spieler

Egal welchen technischen Einzelaspekt man sich herauspickt, die Entwickler gehen insgesamt davon aus, dass wir am PC auf ganzer Linie signifikante Verbesserungen erleben werden. Yager-Chefentwickler Philipp Schellbach betont jedoch vorsichtig: „Ich denke, dass die grafischen Sprünge nicht mehr so groß oder sichtbar sind wie in den vergangenen Jahren. Verbesserungen finden eher in Details statt, die zwar das Gesamtbild verbessern, aber für sich genommen nicht mehr so erkennbar sind." Für uns Spieler stellt sich jedoch vielmehr die alles entscheidende Frage, was man investieren muss, um für die künftig erscheinenden Spiele gut gerüstet zu sein. Grenzen nach oben gibt's nicht, sprich, wer keinerlei Rücksicht auf Anschaffungskosten nehmen muss, schnappt sich einfach alle erdenkliche verfügbare High-End-Technologie, um fein raus zu sein. Doch dürfte der Großteil der Spieler eher daran interessiert sein, welche Upgrades wirklich sinnvoll sind und wo man vielleicht den einen oder anderen Euro einsparen kann. Entwickler Crytek formuliert das zum Beispiel so: „Ein Vierkern-Prozessor sollte es mindestens sein. Wichtig ist auch, auf genügend VRAM bei der Grafikkarte zu achten. Ansonsten wird eine Mittelklasse-GPU der neuesten Generation oftmals ausreichen, um eine etwas höhere Qualität als auf den Konsolen zu bekommen. Möchte man allerdings in 4K oder mit Supersampling spielen, braucht man auf alle Fälle eine High-End-GPU."

Egal, wie hoch euer Anspruch in Sachen technischer Qualität für grafisch aufwendige PC-Spiele ist: Um Hardware-Upgrades werdet ihr nicht herumkommen. Alistair Brown von Roberts Space Industries meint dazu: „In Bezug auf Grafikkarten gilt definitiv: Je schneller, desto besser! Abgesehen davon messen wir aber auch dem Grafikkartenspeicher eine zunehmend bedeutendere Rolle zu, denn PC-Spiele nutzen vermehrt höhere Textur-Auflösungen." Welche Grafik-Granaten diesbezüglich auf euch zukommen oder bereits am Start sind, zeigen wir euch auf den nächsten Seiten inklusive Tipps und Hinweisen dazu, welche Hardware ihr empfohlenerweise benötigt, um diese Spiele auch unbeschwert genießen zu können. ❑

Kurzcheck Grafikkarte: Taugt eure aktuelle GPU noch?

Mithilfe dieser kleinen Übersichtstabelle könnt ihr prüfen, ob sich schon jetzt das Aufrüsten bei eurer aktuellen Grafikkarte lohnt. Die Empfehlungen entstanden in Zusammenarbeit mit den Kollegen der PC Games Hardware.

Grafikkarten-Modelle	Empfehlung
Nvidia älter als GTX 400er-Serie	Unbedingt aufrüsten
Nvidia 400er Serie unterhalb GTX 460	Unbedingt aufrüsten
Nvidia 500er-Serie unterhalb GTX 560 Ti	Unbedingt aufrüsten
Nvidia 600er-Serie unterhalb GTX 650 Ti	Unbedingt aufrüsten
Nvidia 700er-Serie unterhalb GTX 750	Unbedingt aufrüsten
Nvidia GTX 460, GTX 470, GTX 480, GTX 580	Aufrüsten lohnt sich
Nvidia GTX 560 Ti, GTX 570	Aufrüsten lohnt sich
Nvidia GTX 650 Ti, GTX 660	Aufrüsten lohnt sich
Nvidia, GTX 670, GTX 760 und besser	Aufrüsten nicht nötig
AMD älter als Radeon 5000er-Serie	Unbedingt aufrüsten
AMD 5000er-Serie unterhalb 5870	Unbedingt aufrüsten
AMD 6000er-Serie unterhalb 6870	Unbedingt aufrüsten
AMD 7000er-Serie unterhalb 7850	Unbedingt aufrüsten
AMD 5870, 6870, 6950	Aufrüsten lohnt sich
AMD 7850, 7870	Aufrüsten lohnt sich
AMD 7950, 7970 und besser	Aufrüsten nicht nötig

Die Aufrüstkandidaten für euren PC

Diese grafischen Highlights werden euren Rechner zum Schwitzen bringen.

Dragon Age: Inquisition

Erscheinungsdatum: 20.November 2014

Dank Frostbite-3-Engine soll das Rollenspiel optisch nicht nur in dunklen Dungeons, sondern auch in mit Sonnenlicht durchfluteten Außenarealen glänzen.

Nachdem die Rendertricks der Frostbite-3-Engine bislang eher in Shootern zu bewundern waren, treibt die Technologie in Biowares *Dragon Age: Inquisition* jetzt erstmals ein reines Rollenspiel an und zeigt, was für eine optische Qualität mit dem Deferred-Renderer der Engine machbar ist. Damit glänzt zum einen das Beleuchtungssystem, das sowohl die Darstellung von unendlich vielen dynamischen Lichtquellen erlaubt, als auch die dazu gehörigen filigranen Schatten liefert. Hübsch ist auch die schöne Plastizität bei Mauernischen und anderen Spielweltobjekten. Ebenfalls schon jetzt sehenswert ist die Vegetationsdarstellung, die mit vielen Details, Variantenreichtum und realistischen Animationen glänzt. Zwar kann die Frostbite 3 sehr einfach für viele Plattformen genutzt werden, dennoch soll *Dragon Age: Inquisition* nur auf dem PC die höchstmögliche optische Güte erzielen. Nur auf dem Rechenknecht wären laut der Entwickler auch Auflösungen jenseits von 1080p, die maximale Textur-Detaildichte sowie MSAA/SSAA möglich. Schon die Alpha-Version des Spiels bot sogar bereits 4x MSAA. Dennoch dürfte es einen kleinen Kompromiss zugunsten der Performance auf Mittelklasse-Rechnern geben. Tesselation wurde in der zuletzt von uns gespielten Version im August nämlich noch etwas zurückhaltend eingesetzt; nur die dicken Steine des Weges waren damit versehen, während die restlichen mit Displacement-Maps gerendert werden. Trotz der zum Einsatz kommenden Destruction-2.0-Physik dürft ihr keine Zerstörungsorgie ähnlich wie in *Battlefield 4* erwarten. Da hier die Grafikkarte nicht unterstützend eingreift, muss die CPU alleine rechnen und die bekommt mit der für Bioware-Rollenspiele üblichen starken KI schon eine Menge Arbeit aufgebrummt. Wie gut die Ergebnisse der Unterstützung von AMDs Grafikschnittstelle und DirectX-Konkurrent Mantle API sind, bleibt abzuwarten, hier feilt das Team noch an der Performance. Die offiziellen Systemvoraussetzungen für ein optimales Spielerlebnis beinhalten eine AMD Sechskern-CPU mit 3,2 GHz bzw. eine Vierkern-Intel CPU mit 3,0 GHz, 8 GB RAM und Grafikkarten mit mind. 2 GB V-RAM (AMD Radeon HD 7870 oder R9 270, NVIDIA GeForce GTX 660) und 26 GB Festplattenspeicherplatz.

Assassin's Creed: Unity

Erscheinungsdatum: 13. November 2014

Vor allem die riesige Anzahl der Passanten lässt die Straßen von Paris richtig lebendig wirken.

Die Umsetzungen von berühmten Gebäuden – wie etwa Notre Dame de Paris hier im Bild – sind erstmals in der Seriengeschichte im Maßstab von nahezu 1:1.

Ubisoft Montreal arbeitet nun schon seit über drei Jahren am ersten echten Next-Gen-Ableger der Assassinen-Reihe, als Setting dient Paris zur Zeit der französischen Revolution (1789-1799). Der grafische Sprung von *Assassin's Creed 4: Black Flag* zu *Unity* kann sich auch sehen lassen: Die neueste Version der Anvil-Engine kann etwa bis zu 5.000 Passanten zeitgleich auf den Straßen von Paris darstellen und ist zudem in der Lage, Licht und Schatten noch echter wirken zu lassen als in Teil 4.

Ebenfalls revolutionär wirken die Gebäude in *Unity*. Waren die meisten historischen Bauten in den Vorgängern in einem Maßstab von 1:3 umgesetzt, handelt es sich nun um Modelle im Maßstab von nahezu 1:1. Für die Umsetzung der berühmten Kathedrale von Notre-Dame brauchten die Entwickler entsprechend auch über ein Jahr. Die harte Arbeit hat sich aber bezahlt gemacht: Das Ergebnis sah in einer von uns gespielten Xbox-One-Version fast lebensecht aus, jedoch störten leichte Ruckler die sonst formidable Atmosphäre in der gut gefüllten Kirche.

Die Windows-Fassung von *Unity* dürfte – ein potenter Spiele-PC vorausgesetzt – mit einer höheren Auflösung und einer insgesamt besseren Performance punkten. Als PC-Spieler sollte man übrigens für das Assassinen-Abenteuer nach Möglichkeit auf Nvidia-Hardware setzen. Mit einer Geforce-Grafikkarte profitiert man zum Beispiel von TXAA-Antialiasing (zur Vermeidung von unschönen Treppeneffekten) und zusätzlichen PhysX-Effekten. Die Einbindung von AMDs Mantle-Technologie für *Unity* ist dagegen relativ unwahrscheinlich, da Ubisoft Montreal wie bereits im Falle der Vorgänger mit Nvidia zusammenarbeitet.

Auch wenn *The Witcher 3* für PS4 und Xbox One erscheint, wird für die PC-Fassung besonderer Aufwand betrieben.

The Witcher 3: Wild Hunt

Großes Spiel, großartige Technik? Warum die Red Engine 3 für offene Münder sorgt.

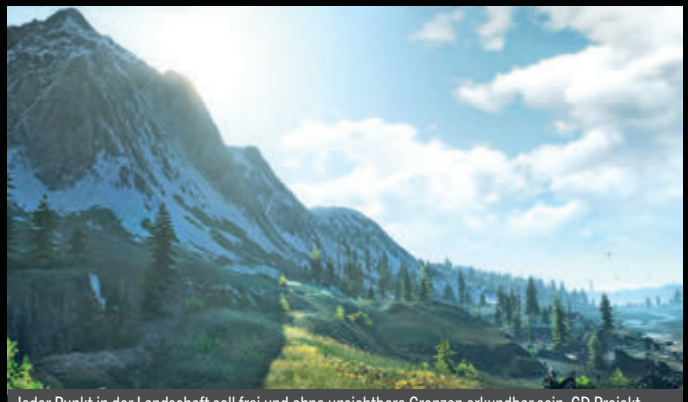
Für *The Witcher 3* hat sich CD Projekt gewaltige Ziele gesetzt. Eine handgemachte, offene Spielwelt, die 35 Mal größer als die des Vorgängers sein soll, dazu glaubhaft agierende NPCs, lebendige Fauna, Bootsfahrten, Tauchgänge, Reittiere und über 100 Stunden an Quests – und das alles bei deutlich schönerer Grafik als im Vorgänger. Das weckt nicht nur hohe Erwartungen, sondern auch Zweifel. Allerdings macht CD Projekt (bislang) nicht den Fehler, die Fans mit geschöntem Vorabmaterial an der Nase herumzuführen – schon oft wurde *The Witcher 3* live und ausgiebig vorgespielt. Und diese Demos ließen wenig Zweifel: Das Ding schaut tatsächlich so aus.

Grafik zum Staunen

The Witcher 3 basiert auf CD Projekts eigener Red Engine. Bei der Ankündigung im Februar 2013 setzte sie noch auf einen DX9-Renderpfad, auch die ersten Bilder von *The Witcher 3* basierten auf der veralteten Technik. Seitdem wurde die Engine aber komplett auf DX11 umgesattelt und auf moderne 64-Bit-PCs sowie PS4 und Xbox One zugeschnitten. Die technischen Unterschiede zu *The Witcher 2* sind gewaltig: Die Polygonzahl für wichtige Charaktere wurde von 20.000 auf bis zu 40.000 erhöht, ebenso wurde die Texturauflösung verbessert. Darum kommt Tesselation auch nur bei der Landschafts- und Wassergeometrie zum Einsatz – bei Figuren würde das aufwendige Verfahren, das Objekte detailreicher erscheinen lässt, einfach keinen Vorteil mehr bringen.

Für die PC-Fassung arbeitet CD Projekt eng mit Nvidia zusammen, um zusätzliche Effekte auf den Bildschirm zu bringen. Dazu zählen etwa eine komplexe Fell- und Haar-Simulation, bessere Stoff-Berechnung sowie HBAO+ und TXAA. Manche dieser Effekte werden zwingend eine Geforce-Grafikkarte voraussetzen, andere sollen auch auf der CPU zu berechnen sein oder in den Konsolenversionen funktionieren. Inwieweit Besitzer von Radeon-Grafikkarten einen Nachteil haben werden, lässt sich darum noch nicht absehen. Sicher ist aber, dass AMD Mantle nicht unterstützt wird. Ebenfalls steht fest, dass die PC-Fassung die Konsolenumsetzungen schon jetzt hinter sich gelassen hat.

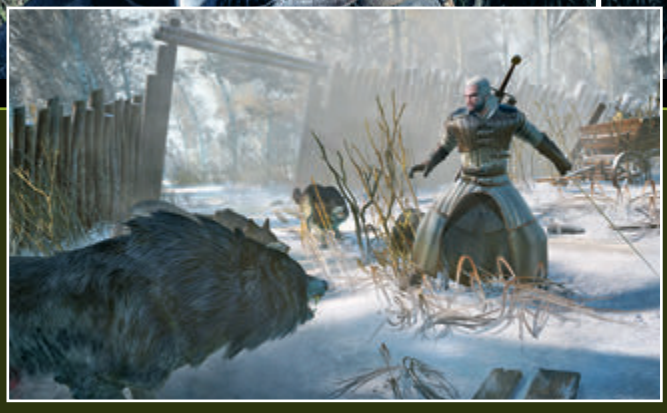
Natürlich hat die Optik aber ihren Preis. Balázs Török, leitender Engine-Entwickler bei CD Projekt, rät für künftige Hardware-Käufe: „Ich würde in CPUs mit vielen Kernen investieren. Das ist etwas, das viele PC-Spieler derzeit nicht berücksichtigen. Da die neuen Konsolen aber mehr CPU-Kerne haben, könnte das in Zukunft ein Problem auf dem PC werden, wenn man anspruchsvolle Multiplattformspiele entwickelt. Ich rate außerdem zu einer wirklich schnellen Grafikkarte, um einige der PC-exklusiven Grafikfeatures zu genießen."


Jeder Punkt in der Landschaft soll frei und ohne unsichtbare Grenzen erkundbar sein. CD Projekt gestaltet die Landschaft daher von Hand und ohne Elemente aus dem Zufallsgenerator.

Wie in *The Witcher 2* kommt für die Gestaltung der Bäume Speedtree zum Einsatz. Das spart den Grafikern Zeit, die für die Spielwelt genutzt werden kann.

Wichtige Charaktere wie Geralt bestehen aus bis zu 40.000 Polygonen – etwa doppelt so viel wie im Vorgängerspiel.

Dank Tesselation wirken die Landschaften deutlich polygon- und detailreicher als im alten *Witcher 2*, das noch auf DX9 basierte. Tesselation kommt auch für Meeresoberflächen zum Einsatz.



NVIDIA IM VORTEIL

Für die PC-Fassung arbeitet CD Projekt eng mit Nvidia zusammen. So wurde Nvidia Hairworks implementiert, das bei Monstern und Tieren für besonders realistische Felle sorgen soll. Zusätzliche Physik- und Zerstörungseffekte werden in Kämpfen zu sehen sein, Figuren wie manche Levelobjekte profitieren dagegen von einer aufwendigeren Stoffsimulation. Verbessertes Ambient Occlusion (HBAO+) verspricht realistischere Schatten und Nvidias TXAA soll unschöne Pixeltreppchen verschwinden lassen. Ein Trost für Besitzer von AMD-Karten: Die meisten dieser Effekte sind auch ohne Geforce-Grafikkarte darstellbar, doch welche genau, wollte CD Projekt noch nicht verraten.

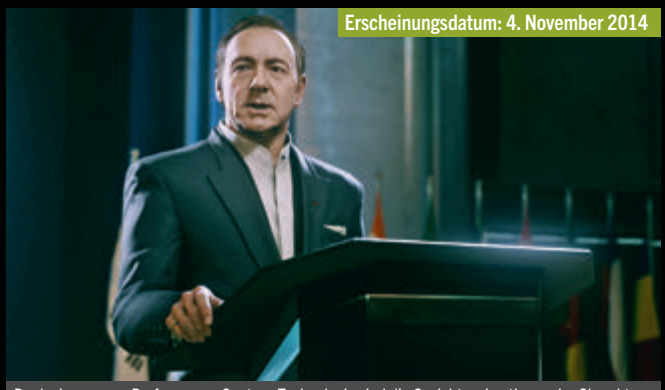
In *The Witcher 3* muss Geralt deutlich mehr Gefühle zeigen, daher kann gar nicht genug Arbeit in seine Körpersprache und Mimik fließen.

Vor allem in Bewegung wirken die Charaktere sichtbar detailreicher als im Vorgängerspiel. Neue Systeme für Mimik sorgen in Gesprächen für erheblich mehr Gesichtsausdrücke, und Lippenbewegungen passen nun deutlich besser auf das Gesagte.

In der Nahaufnahme lassen sich Geralts Bartstoppel einzeln abzählen – wir sind gespannt, ob das fertige Spiel wirklich einen solchen Detailgrad bieten kann.

Neben der Polygonmenge wurde auch die Texturauflösung für Charaktere erhöht. Traditionell arbeitet CD Projekt gerne mit Close Ups von Gesichtern, der hohe Detailgrad kommt *The Witcher 3* also sehr zugute. Mit so brillianten Gesichtsdarstellungen wie etwa in *Ryse* oder *L.A. Noire* kann *The Witcher 3* natürlich mithalten, doch für ein Open-World-Rollenspiel ist die Darstellung trotzdem sehr fortschrittlich.

Call of Duty: Advanced Warfare



Erscheinungsdatum: 4. November 2014

Dank einer neuen Performance-Capture-Technologie sind die Gesichtsanimationen der Charaktere rund um Hauptdarsteller Kevin Spacey das grafische Highlight von *Advanced Warfare*.

Wir erinnern uns: Als der letzte *Call of Duty*-Ableger *Ghosts* vor gut einem Jahr erschien, sorgten zwei Umstände bei PC-Spielern für Missmut. Zum einen war die Portierung fehlerbehaftet, kämpfte anfangs etwa mit Abstürzen, Soundbugs sowie Lags und Slowdowns im Mehrspieler-Part. Zum anderen sah die Grafik zwar nett aus, konnte aber keineswegs die horrenden Hardware-Anforderungen rechtfertigen. Vor allem die veranschlagten sechs GB RAM als Mindestvoraussetzung, um *Ghosts* überhaupt starten zu können, waren völlig über- und auch künstlich in die Höhe getrieben.

Nun erscheint also *Advanced Warfare* und logischerweise sind wir im Vorfeld daher etwas skeptisch, was die PC-Umsetzung anbelangt. Auf bisherigen Anspiel-Terminen war auch keine Spur von der PC-Version zu sehen. Immerhin kümmert sich aber das Haupt-Team der Sledgehammer Games neben der PS4- und der Xbox-One-Version auch um die PC-Umsetzung, statt die Arbeit wie bei den Last-Gen-Konsolenvarianten auf ein zweites Team abzuwälzen. Und die beiden Studio-Chefs Glen Schofield und Michael Condrey haben mit der *Dead Space*-Reihe bereits gezeigt, dass sie ordentliche PC-Portierungen hinkriegen, sieht man mal von der verhunzten Maus-und-Tastatur-Steuerung im ersten Teil der Sci-Fi-Horror-Reihe ab – es gibt also zumindest einen Grund zur Hoffnung, dass *Advanced Warfare* bereits zum Start gut für Heimrechner angepasst ist.

Grafisch macht die Reihe mit *Advanced Warfare* einen größeren Sprung als im Vorjahr. Besonders der Einzelspieler-Modus besticht mit echt wirkenden Charakter- und Gesichtsanimationen, einem schicken HUD sowie stimmungsvollen Lichteffekten. Im Mehrspieler-Part, den wir jüngst bereits ausgiebig auf der Xbox One anspielen konnten, werden die Grafikeffekte allerdings etwas heruntergeschraubt, um die Übersicht nicht zu gefährden. Hier steht klar die Spielbarkeit über der technischen Finesse – im Hinblick auf die dann doch sehr aktive *CoD*-Mehrspieler-Community eine nachvollziehbare Entscheidung. Ein absolutes optisches Highlight solltet ihr allerdings nicht erwarten: Mit künftigen potentiellen Grafik-Referenztiteln wie *The Witcher 3* kann *Advanced Warfare* nicht mithalten und auch an den bisherigen Spitzenreitern im Ego-Shooter-Sektor wie etwa *Crysis 3* kommt der neue *Call of Duty*-Ableger nach Lage der Dinge nicht vorbei. Schön anzusehen ist er aber allemal.

MINDESTANFORDERUNGEN:
- Windows 7 oder 8
- 6 GB RAM
- Core 2 Duo E8200 @2,66 GHz / AMD Phenom X3 8750 @2,4 GHz
- Geforce GTS 450 / Radeon HD 5870

Far Cry 4

Als *Far Cry 3* vor etwa zwei Jahren erschien, gehörte es fraglos zu den grafisch opulentesten Spielen auf dem PC. Doch in diesen zwei Jahren hat sich eben auch die Technik weiterentwickelt, so dass man vom neuesten Shooter von Ubisoft Montreal grafisch einen deutlichen Sprung erwartet. Ob der mit *Far Cry 4* wirklich geschieht, ist allerdings fragwürdig.

Zunächst gab es bereits vor Monaten etwas Streit zwischen Ubisofts Creative Director Alex Hutchinson und Johann Andersson von Dice, der für die Frostbite Engine verantwortlich zeichnet. Als Hutchinson nämlich bekannt gab, dass *Far Cry 4* auf Ultra-Settings genauso aussehen wird wie die Versionen für Playstation 4 und Xbox One, warf Andersson den Entwicklern von Ubisoft vor, nicht richtig mit der Hardware des PCs umgehen zu können, da diese zu deutlich mehr in der Lage sei. Andersson bezeichnete die Aussagen von Hutchinson sogar als „Bullshit". Freunde werden die beiden wohl nicht mehr.

Umso gespannter waren wir, als wir selbst Hand an *Far Cry 4* legen durften. Man präsentierte uns allerdings nur die PS4-Fassung, von deren Optik wir etwas ernüchtert waren. Unsere Preview-Version sah auf der Konsole nämlich nicht so gut aus wie *Far Cry 3* mit Ultra-Settings auf dem Rechenknecht.

Wir gehen zwar davon aus, dass sich die Grafik auf dem PC nicht verschlechtern wird, aber wir rechnen nicht damit, dass sich *Far Cry 4* optisch groß vom Vorgänger unterscheiden wird. Zudem gibt es noch keine offiziellen Systemanforderungen, so dass wir von den gleichen Specs wie bei *Far Cry 3* ausgehen.

MINDESTANFORDERUNGEN:
- Windows 7, 8 oder Vista (64-Bit)
- 4 GB RAM
- Core 2 Duo E6700 @ 2,6 GHz/ gleichwertiger AMD-Prozessor
- GeForce GT 630/gleichwertige ATI

Erscheinungsdatum: 18. November 2014

Auch der Koop-Modus läuft herrlich flüssig und ermöglicht schöne Angriffe in Absprache mit dem Team-Partner. Besonders die Elefanten hinterlassen eine Schneise der Zerstörung.

Vor allem bei den Feuer- und Raucheffekten macht Ubisofts Vorzeige-Shooter eine gute Figur. Da trifft es sich gut, dass man überall Mörser, Granatwerfer und andere Spielzeuge findet.

Project Cars

Erscheinungsdatum: 20. März 2015

Grafisch ist Slightly Mad Studios' *Project Cars* nahezu fotorealistisch. Auch die Wettereffekte wirken atemberaubend. Schnelle Grafikkarten sollen auch Downsampling und 4k-Auflösung schaffen.

Mitte Oktober wurde das Spiel auf März 2015 verschoben, da es offenbar noch viel Optimierungsarbeit gibt. Generell braucht ihr für *Project Cars* aber vor allem viel CPU-Leistung. Bei unseren Benchmarks mit nur 16 Gegnern war das schon deutlich sichbar – möglich sind dann nämlich 63 Konkurrenten. Sehr schnelle (Nvidia-)Grafikkarten schaffen auch Downsampling oder 4K relativ gut – aber nur wenn der Prozessor nicht zu schwachbrüstig ist und dazwischengrätscht. Genügend Leistung auf Mittelklasse-Grafikkarten sollte es aber geben.

EMPFOHLENES SYTEM:
- 2,66 GHz Intel Core 2 Quad Q8400, 3,0 GHz AMD Phenom II X4 940
- 4 GB RAM, 1 GB VRAM
- Grafikkarte nVidia GTX 260, ATI Radeon HD 5770

Star Citizen

Erscheinungsdatum: 2016

Filmreife Beleuchtung: Was schon wie fast ein Bild aus einem Rendervideo wirkt, ist ein von uns angefertigter Screenshot aus dem aktuell spielbaren Dogfightmodul von *Star Citizen*.

Tolle Effekte, fantastisch detaillierte Raumschiffe und eine Bomben-Beleuchtung kennzeichnen das Weltraum-Spiel. Das Team von Roberts Space Industries entwickelt *Star Citizen* zwar auf der Cryengine 3, doch die hat inzwischen eine gehörige Überarbeitung erfahren. Herausstechend sind die gigantische Polygonzahl und die eingesetzte Physik, die im Spiel für Raumschiffe und Charaktere zum Tragen kommt. Damit die in Echtzeit schnell genug berechnet werden kann, wird das Spiel neben der Grafikkarte vor allem die CPU enorm fordern.

EMPFOHLENES SYTEM:
- Windows 7 oder 8, 64 bit
- 16 GB RAM Arbeitsspeicher
- Nach aktuellem Stand sind CPUs mit mehr als vier Kernen sowie High-End-Grafikkarten nötig.

Batman: Arkham Knight

Erscheinungsdatum: 2. Juni 2015

Die finale Episode der *Arkham*-Trilogie soll nicht nur das umfangreichste und dank des nutzbaren Batmobils der „ultimative Batman Simulator" werden, sondern auch spektakulär aussehen.

Rocksteady entwickelt *Batman: Arkham Knight* auf Basis einer bis zum Anschlag aufgebohrten Unreal Engine 3 und verspricht eine neue grafische Opulenz, nachdem man verschiedene technische Verbesserungen vorgenommen habe. Eine Figur soll aus so vielen Polygonen bestehen, wie die gesamte Umgebung in *Arkham Asylum*. Die komplett offene Spielwelt mit vielen zu berechnenden Objekten und Figuren wird definitiv ihren Tribut von der CPU-Leistung fordern. Offizielle Systemanforderungen des im Juni 2015 erscheinenden Spiels sind noch nicht bekannt. Wir rechnen jedoch damit, dass sich unter einem Vierkern-Prozessor, 8 GB RAM und einer Grafikkarte mit 4 GB Videospeicher nicht viel Spielspaß einstellen wird, wenn man alle Details genießen möchte.

Tom Clancy's The Division

Erscheinungsdatum: 2015

Beklemmend realistisch: New York als Schauplatz ist zwar nicht neu, doch dank Massives topmoderner Snowdrop-Engine sah die arg strapazierte US-Metropole nie besser aus.

Für ihr Online-Action-Rollenspiel hat Ubiosft Massive eine brandneue Engine namens Snowdrop entwickelt. Besonders auf ihre Tools, mit denen sich in Windeseile ganze Straßenzüge erstellen und sämtliche Inhalte sofort in Echtzeit spielen lassen, sind die Techniker stolz. Dabei bietet Snowdrop auch eine beeindruckende Feature-Palette. Neben einem aufwendigen Zerstörungssystem fallen besonders die extrem detailreichen Straßen von New York mit zahllosen Zierobjekten und knackscharfen Texturen auf. Eine hohe Weitsicht und fantastische Beleuchtung unterstreichen den realistisch-beklemmenden Look. Ubisoft weitete seine Zusammenarbeit mit Nvidia auch auf *The Division* aus – auf Geforce-Grafikkarten sind daher zusätzliche Grafiktricks wie etwa TXAA und HBAO+ zu erwarten.

Vier aktuelle Titel auf dem Prüfstand

Für die Zukunft braucht man neue Hardware – das ist absolut einleuchtend und war auch schon immer so. Doch wie sieht die Lage aktuell aus? Plötzlich steht etwa der Grafikkartenspeicher, der jahrelang eine eher unwichtige Rolle im Hintergrund spielte, mitten im Rampenlicht. Aber ist der Speicher tatsächlich auch ein entscheidender Faktor, wenn es um die flüssige Darstellung von aktuellen Spielen geht? Wir haben vier jüngst erschienene Titel unter die Lupe genommen. Dabei haben wir neben den Anforderungen an Grafikkarte und Prozessor auch den Videospeicher genauer im Auge behalten. Wir haben mehrere Einstellungen getestet, um einzuschätzen, wie viel Speicher die Spiele tatsächlich benötigen. Außerdem geben wir grundsätzliche Tipps, wie ihr in anspruchsvollen Spielen sehr viel Leistung sparen könnt, ohne dabei die Bildqualität stark zu beeinflussen, und Speichermangel erkennen und eventuell umgehen könnt.

Alien: Isolation

Das düstere Science-Fiction-Schleichspiel ist technisch trotz moderner Direct-X-11-Technik nur wenig anspruchsvoll. Daran ändern auch hochauflösende Texturen, schicke volumetrische Lichtquellen und moderne Effekte wie eine Bokeh-Tiefenschärfe sowie von der Grafikkarte beschleunigte Partikeleffekte nicht viel. Selbst Einsteiger-Grafikkarten schaffen in den meisten Szenarien rund 60 Bilder pro Sekunde. Auch 2 Gigabyte Videospeicher reichen völlig aus. Die schnellsten Grafikkarten bewältigen selbst 4K-Auflösungen problemlos. Als Prozessor reicht notfalls ein flotter Dual-Core, eine Vierkern-CPU auch älteren Baujahrs und rund 3 GHz Takt sind optimal.

Die hauseigene Grafik-Engine ist vollgestopft mit modernen Effekten und kann sich trotz düstergrauer Korridore durchaus sehen lassen. Dabei stellt sie nur geringe Ansprüche an die Hardware.

ALIEN: ISOLATION

Benchmark „Anxiety", 1080p, max. Details, SMAA T2x	Min.	Avg.	% der Basis
Asus Geforce GTX 980 Strix/4G	145	150,1	+211 %
Gainward Geforce GTX 780 Ti Phantom/3G	129	133,7	+177 %
MSI Geforce GTX 970 Gaming/4G	128	132,9	+176 %
MSI Radeon R9 290X Gaming/4G	121	124,1	+157 %
Gigabyte Geforce GTX 770 Windforce/2G	98	100,9	+109 %
MIS Radeon R9 280X Gaming/3G	91	93,5	+94 %
Asus Geforce GTX 760 DC2OC/2G	72	75,5	+57 %
Asus Radeon R9 270X DC TOP/2G	71	74,5	+55%
MSI Geforce GTX 750 Ti Gaming/2G	51	52,3	+9%
HIS Radeon R7 260X iPower IceQ X²/2G	46	48,2	Basis
		Fps; Besser >	

System: Intel Core i7-4790K @ 4,5 GHz, Asus Z97-K, 2 x 8G DDR3-2133 RAM; Windows 8.1 x64 Pro; Geforce 344.11/344.16/Catalyst 14.9.1
Bemerkungen: *Alien: Isolation* ist recht anspruchslos, was die Hardware-Anforderungen angeht. Bereits Einsteiger-Grafikkarten erreichen in 1080p sehr gute Bildraten, die High-End-Modelle schaffen selbst Ultra-HD mit hohen Fps.

The Evil Within

Die für den Vertreter des klassischen Survival-Horrors empfohlene Hardware ist heftig: eine Intel-i7-Vierkern-CPU mit Hyperthreading und eine flotte Grafikkarte mit vier Gigabyte Speicher. Doch keine Panik, diese Anforderungen sind viel zu hoch gegriffen. Wenn ihr das Spiel mit den vorgegebenen 30 Bildern pro Sekunde spielt, reicht eine aktuelle Einsteiger-Grafikkarte oder eine schon etwas betagte GTX 560 Ti oder Radeon HD 6970 sowie eine schnelle Dual-Core-CPU. Erst wenn die 30-Fps-Grenze ausgehebelt wird – der Entwickler verspricht Support für 60 Bilder pro Sekunde in kommenden Patches – und die 60 Fps weitestgehend gehalten werden sollen, steigen die Anforderungen stark an. Nun benötigt ihr eine schnelle Mittelklasse-Grafikkarte und einen Quadcore mit mindestens 3,5 GHz. Intel-CPUs sind hier stark im Vorteil. Der Grafikkartenspeicher wird erst bei höheren Auflösungen als 1080p mit mehr als 2 GB belastet.

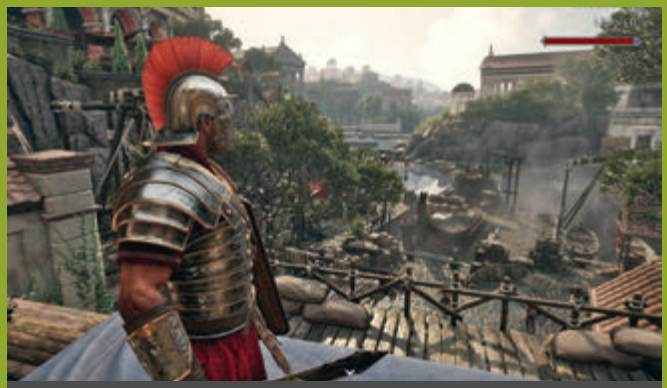
Die Id-tech5-Engine macht in *The Evil Within* einen recht ordentlichen Eindruck. Für 30 Fps reichen zudem ein flotter Dualcore und eine GTX 560 Ti oder eine aktuelle Einsteiger-Grafikkarte.

THE EVIL WITHIN

Benchmark „Psycho Break", 1080p, max. Details, Framerate freigeschaltet	Min.	Avg.	% der Basis
Asus Geforce GTX 980 Strix/4G	70	84,5	+147 %
MSI Geforce GTX 970 Gaming/4G	67	82,7	+142 %
Gainward Geforce GTX 780 Ti Phantom/3G	61	77,8	+142 %
MSI Radeon R9 290X Gaming/4G	58	72,7	+113 %
MIS Radeon R9 280X Gaming/3G	49	62,4	+82 %
Gigabyte Geforce GTX 770 Windforce/2G	44	56,3	+65 %
Asus Radeon R9 270X DC TOP/2G	39	47,9	+40 %
Asus Geforce GTX 760 DC2OC/2G	36	45,4	+33 %
HIS Radeon R7 260X iPower ICeQ X²/2G	27	34,6	+1 %
MSI Geforce GTX 750 Ti Gaming/2G	27	34,2	Basis
		Fps; Besser >	

System: Intel Core i7-4790K @ 4,5 GHz, Asus Z97-K, 2 x 8G DDR3-2133 RAM; Windows 8.1 x64 Pro; Geforce 344.11/344.16/Catalyst 14.9.1
Bemerkungen: Die empfohlenen 4 Gigabyte Grafikkartenspeicher sind völlig übertrieben. In 1080p reicht eine Einsteiger-Grafikkarte mit 2 Gigabyte Speicher aus, erst bei höheren Auflösungen sind 3 Gigabyte empfehlenswert.

Ryse: Son of Rome



Mit allen Details auf Maximum und Supersampling sieht *Ryse* einfach großartig aus. Mit sehr schnellen Grafikkarten laufen auch Auflösungen jenseits von 1080p flüssig.

Cryteks Grafikkracher sieht auf dem PC nochmals deutlich besser aus als auf der Xbox One. Der Detailgrad wurde erhöht und natürlich können auf dem PC auch höhere Auflösungen als die 900p dargestellt werden. Zudem kann die Auflösung mittels Supersampling über die native Auflösung eures Monitors hinaus erhöht werden, spätestens dann sieht *Ryse* einfach fantastisch aus.

Im Verhältnis zur gebotenen Optik ist dafür nicht einmal besonders viel Leistung nötig, Crytek hat bei der Optimierung gute Arbeit abgeliefert. Dabei hilft eine sehr effiziente temporale Kantenglättung, die sehr gut lästiges Pixelflimmern unterdrückt und dabei kaum Leistung kostet. Da *Ryse* auch schon mit 30 Fps ordentlich spielbar ist, reicht bereits eine gute Mittelklasse-Grafikkarte für volle Details – allerdings sollte sie mit 3 Gigabyte Speicher ausgestattet sein, ansonsten reduziert *Ryse* automatisch die Textur-Details. Wollt ihr *Ryse* in voller Pracht erleben, solltet ihr eine AMD R9 290(X) besitzen. Dann sind selbst hohe Auflösungen jenseits von 1080p oder Supersampling kein Hindernis. Das Spiel läuft momentan auf AMD-Grafikkarten deutlich besser, Nvidia hat aber bereits einen Performance-Treiber angekündigt. *Ryse* nutzt moderne CPU-Architekturen, als Prozessor sollte daher ein flotter Quadcore zum Einsatz kommen.

RYSE: SON OF ROME

Benchmark „Furor Britannicus“, 1080p, maximale Details, Temporal-AA, kein Supersampling	Min.	Avg.	% der Basis
Gigabyte Geforce GTX 770 Windforce/2G	41	45,3	+31 %
Asus Radeon R9 270X DC2 TOP/2G	39	43,2	+24 %
Asus Geforce GTX 760 DC2OC/2G	31	34,7	Basis
HIS Radeon R7 260X iPower IceQ X²/2G	25	27,6	-20 %
MSI Geforce GTX 750 Ti Gaming/2G	20	23,4	-33 %
		Fps; Besser >	

Benchmark „Furor Britannicus“, 1080p, max. Details, Temp-AA, 1,5 x 1,5 SSAA	Min.	Avg.	% der Basis
MSI Radeon R9 290X Gaming/4G	41	46,5	+40 %
Asus Geforce GTX 980 Strix/4G	35	39,6	+20 %
Gainward Geforce GTX 780 Ti Phantom/3G	34	37,6	+14 %
MSI Geforce GTX 970 Gaming/4G	30	33,5	+1 %
MSI Radeon R9 280X Gaming/3G	29	33,1	Basis
		Fps; Besser >	

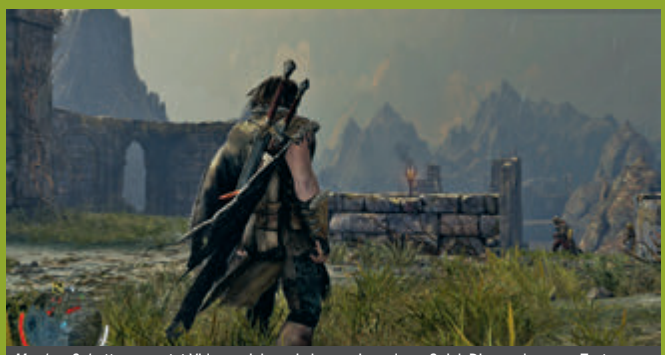
System: Intel Core i7-4790K @ 4,5 GHz, Asus Z97-K, 2 x 8G DDR3-2133 RAM; Windows 8.1 x64 Pro; Geforce 344.11/344.16/Catalyst 14.9.1
Bemerkungen: *Ryse* lässt sich schon mit 30 Fps gut spielen. Ab einer R9 280X bzw. HD 7970 könnt ihr Supersampling zuschalten, die Bildqualität wird so nochmals deutlich gesteigert. Für 1080p mit vollen Details benötigt ihr 3 Gigabyte Videospeicher, *Ryse* reduziert sonst automatisch die Texturdetails. Für Supersampling sind vier Gigabyte empfehlenswert.

Mittelerde: Mordors Schatten

Nur wenige Spieler werden *Mordors Schatten* mit den PC-exklusiven und extrem speicherlastigen Ultra-Texturen spielen können, denn die dafür empfohlenen 6 Gigabyte Grafikkartenspeicher sind nicht übertrieben. Dabei ist kaum eine aktuelle Grafikkarte mit dermaßen viel Speicher ausgerüstet, nur Nvidias GTX Titan (Black) und einige besonders teure Hersteller-Designs von R9 280X und R9 290X sowie GTX 780 sind dahingehend so üppig ausgestattet. Selbst wenn ihr die Texturstufe auf „hoch“ setzt, sind 3 Gigabyte Speicher sehr empfehlenswert. Sonst werdet ihr die für Speichermangel charakteristischen starken Hänger oder das beständige leichte Ruckeln erdulden müssen. Mit dem Reduzieren der Schattenauflösung sowie der Umgebungsverdeckung kann man zwar zusätzlich etwas Speicher sparen, doch ganz kurieren lässt sich der Speicherschluckauf von *Mordors Schatten* bei nur 2 Gigabyte Grafikspeicher nicht.

Ansonsten ist das Spiel nicht über Gebühr anspruchsvoll, eine schnelle Mittelklasse-Grafikkarte wie die R9 280(X) oder eine GTX 770 mit vier Gigabyte Speicher liefern praktisch durchgehend 60 Bilder pro Sekunde mit hohen Textur-Details. Leider bietet *Mordors Schatten* nur eine Art der Kantenglättung an: Mit einem Regler kann die Render-Auflösung auf bis zu 200 % angehoben werden. Gehen wir von 1080p aus, rechnet das Spiel dann intern mit 3.840 x 2.160 Pixeln. Dies erhöht nicht nur den Rechenaufwand der Grafikkarte stark, sondern auch die Anforderungen an den Videospeicher – für 150 % Skalierung und hohe Textur-Details sind deshalb neben sehr viel Leistung mindestens 4 Gigabyte Speicher Pflicht.

Für ein Open-World-Spiel stellt *Mordors Schatten* keine außergewöhnlich hohen Ansprüche an den Prozessor. Trotzdem ist ein flotter Vierkerner empfehlenswert, um die Grafikkarte nicht auszubremsen.



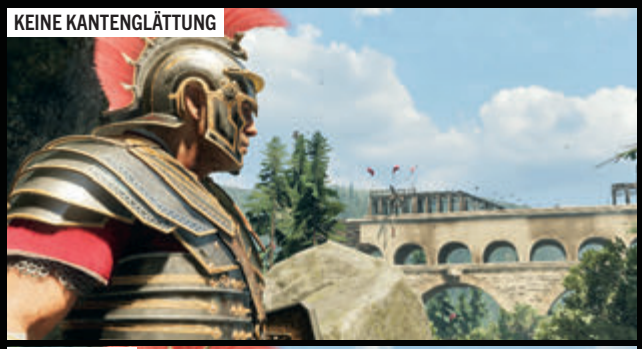
Mordors Schatten verputzt Videospeicher wie kaum ein anderes Spiel. Die graubraunen Texturen sehen nicht besonders eindrucksvoll aus, bleiben aber auch in großen Entfernungen scharf.

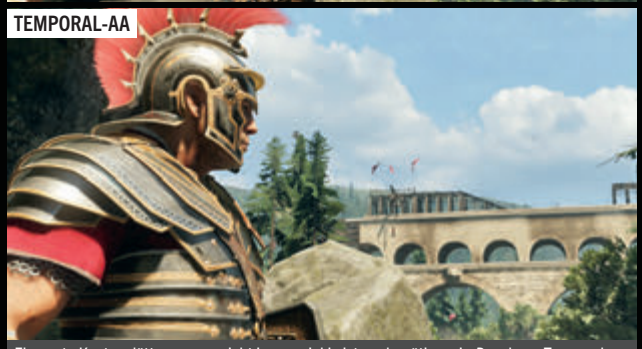
MITTELERDE: MORDORS SCHATTEN

Benchmark „The Black Road“, 1080p, maximale Details, Texturen hoch	Min.	Avg.	% der Basis
Geforce Geforce GTX 980 Referenz/4G	88	95,3	+60 %
Gainward Geforce GTX 780 Ti Phantom/3G	87	93,4	+57 %
Asus Geforce GTX 970 Strix/4G	77	83,3	+40 %
MSI Radeon R9 290X Gaming/4G	73	81,6	+37 %
MIS Radeon R9 280X Gaming/3G	53	61,2	+3 %
Gigabyte Geforce GTX 770 Windforce/2G	44	59,5	Basis
Asus Radeon R9 270X DC TOP/2G	34	52,2	-12 %
Asus Geforce GTX 760 DC2OC/2G	32	46,2	-22 %
HIS Radeon R7 260X iPower ICeQ X²/2G	26	36,7	-38 %
MSI Geforce GTX 750 Ti Gaming/2G	24	34,7	-42 %
		Fps; Besser >	

System: Intel Core i7-4790K @ 4,5 GHz, Asus Z97-K, 2 x 8G DDR3-2133 RAM; Windows 8.1 x64 Pro; Geforce 344.11/344.16/Catalyst 14.9
Bemerkungen: Stellt ihr die Texturen auf „hoch“ und verzichtet auf einige Details, könnt ihr auch mit einer GTX 770 und zwei Gigabyte Speicher ordentlich spielen. Wer zusätzlich Supersampling nutzen will, braucht eine R9 290 oder GTX 970.

Die Kantenglättung





Eine gute Kantenglättung muss nicht immer viel Leistung benötigen. In *Ryse* kann Temporales Shader-AA zugeschaltet werden, das sehr gut glättet, allerdings auch Schärfe kostet.

Bei der Kantengättung kann potenziell extrem viel Leistung eingespart werden. Bei vielen modernen Titeln kostet vierfaches Multisampling beispielsweise bis zu 50 % Leistung. Noch teurer kommt Supersampling, das immer öfter in Spielen zu finden ist – beispielsweise auch in *Ryse* oder *Mordors Schatten* oder dem kommenden *Dragon Age*. Außerdem steigt der Speicherverbrauch stark an. Ein Shader-AA wie FXAA oder SMAA kostet dagegen nur rund 5 % Leistung und glättet meistens auch ganz ordentlich.

Schatten und Verdeckung

Hochauflösende Schatten und Umgebungsverdeckungen wie SSAO oder HBAO kosten in hohen Stufen sehr viel Leistung. Außerdem belasten sie den Videospeicher zusätzlich.

Hochauflösende Schatten sind zwar hübsch anzusehen, fordern aber auch die Grafikkarte stark. Gleiches gilt für die indirekten Verschattungen durch eine qualitativ hochwertige Umgebungsverdeckung. Hier kann sehr viel Leistung gespart werden. Wenn sie im Optionsmenü von der höchsten Einstellung eine Stufe herabgesetzt werden, sind häufig jeweils rund 10–20 % Leistungsplus drin. Der Detailverlust ist in der Praxis oft nicht allzu störend, zudem wird so der Grafikspeicher um einige Hundert Megabyte entlastet.

Was tun bei Speichermangel?

Wenn der Grafikkartenspeicher knapp wird, äußert sich dies meist auf zwei charakteristische Arten: Da wären zuerst heftige Stocker, bei denen die Bildraten kurz sehr stark einbrechen, das Spiel danach aber für eine Weile wieder flüssig läuft. Die zweite Variante ist ein beständiges, leichtes Ruckeln, das besonders in Open-World-Titeln wie *Watch Dogs* oder *Mordors Schatten* auftritt.

Es kann helfen, die Schatten und die Umgebungsverdeckung etwas herabzustellen. Dies spart ein wenig Speicher. Auch das Abschalten der Hardware-Kantenglättung wie MSAA (sofern vorhanden) sorgt für Verbesserung, doch oft hilft nur das Reduzieren der Texturdetails oder der Auflösung – schlimmstenfalls ist beides nötig. Diese Eingriffe sind meist deutlich sichtbar und stören das Spielerlebnis erheblich.

Sehen die Texturen in *Mordors Schatten* auf der Stufe „hoch" noch ordentlich aus, verlieren sie auf mittleren und niedrigen Einstellungen deutlich an Qualität. „Mittel" belegt rund 2 GB Speicher …

… die PC-exklusiven Ultra-Texturen dagegen sprengen den Speicher der meisten erhältlichen Grafikkarten mit 5,7 Gigabyte Belegung, und das schon in 1080p.

COMPANY OF HEROES 2

ARDENNES ASSAULT

ERKÄMPFE DIR DEN WEG ZUM RUHM

18. NOVEMBER 2014

JETZT VORBESTELLEN UND DAS SPIEL MIT DER FOX KOMPANIE AUS EINER VÖLLIG NEUEN PERSPEKTIVE ERLEBEN.

USK ab 16 freigegeben

PC DVD ROM ONLY DVD COMPATIBLE

YouTube /COHOFFICIAL /COMPANYOFHEROES /COMPANYHEROES

WWW.COMPANYOFHEROES.COM

ESSENCE ENGINE THREE

relic ENTERTAINMENT

SEGA®

www.sega.com

© SEGA. Developed by Relic Entertainment. SEGA, the SEGA logo, Relic Entertainment and Company of Heroes are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Die neuen Fraktionen werden höchstwahrscheinlich neue Spezialeinheiten haben. Die Sachsen etwa setzen auf Krieger mit riesigen Äxten.

Total War: Attila

Von: Matti Sandqvist

Echter Nachfolger oder nur eine umfangreiche Erweiterung? Auf jeden Fall eine große Herausforderung.

Total War-Veteranen kennen das Prozedere nur allzu gut: Zuerst erscheint ein neues Spiel der renommierten Echtzeitstrategie-Serie, dann folgen einige mehr oder minder interessante Erweiterungen und zum guten Schluss bringt Creative Assembly eine umfangreiche Standalone-Expansion heraus – nur dass das Add-on von den Machern gerne auch mal als vollwertiger Nachfolger tituliert wird. So geschehen zum Beispiel im Falle von *Empire: Total War* mit *Napoleon* oder bei *Total War: Shogun 2* mit *Fall of the Samurai*. Auch für *Rome 2* dürfen wir uns wieder auf einen Quasi-Nachfolger freuen, der dieses Mal am Ende der Zeitperiode des römischen Reichs angesiedelt ist. *Total War: Attila* fängt im Jahr der Reichsteilung (395 n. Chr.) an und beleuchtet die populärwissenschaftlich als „Dunkles Jahrhundert" bekannte Zeit der Völkerwanderungen.

Hobby-Generäle dürfen sich entsprechend auf ein beinhartes Szenario gefasst machen, in dem man sich als Ost- oder West-Römer den Horden der Goten, Sachsen, Vandalen und vor allem Attilas Hunnen stellen muss. Passend zur Epoche werden auch Seuchen eine prominente Rolle einnehmen, die es zum einen durch Bauten wie Aquädukte zu bekämpfen gilt – andererseits können Seuchen auch als praktische und kostengünstige Waffe gegen andere Völker eingesetzt werden.

Echter Nachfolger?

Dass es sich bei *Total War: Attila* um ein komplett eigenständiges

Da man sich kaum gegen die übermächtigen Horden der Barbaren wehren kann, muss man im Laufe der Kampagne auch mal die Strategie der „verbrannten Erde" anwenden und Städte niederreißen.

In *Attila* lohnt es sich, Städte mehrere Runden lang zu belagern. Dann sind etwa die Mauern an vielen Stellen bereits beschädigt.

Passend zum Setting in der Spätantike sind viele Fernkampfeinheiten mit Armbrüsten bewaffnet.

Eine kleine, aber feine Neuerung: In *Attila* könnt ihr auf der Strategiekarte weiter herauszoomen kann als in *Rome 2*.

Spiel handelt, bekamen wir beim Studio-Besuch mehrmals zu hören. Tatsächlich macht sich das nicht nur im neuen Szenario bemerkbar, Creative Assembly hat auch am Aussehen sowie an den Funktionen der Kampagnenkarte gefeilt. Als Allererstes dürfte *Rome 2*-Kennern auffallen, dass die im römischen Stil gehaltenen Einheitensymbole im neuen Teil komplett überarbeitet wurden und dass man nun auf der Karte weiter herauszoomen kann, damit man die nötige Übersicht über die vielen eigenen Ländereien erhält. Was uns ebenso gefällt, ist die direktere Kontrolle über die einzelnen Charaktere der eigenen Fraktion im Vergleich zum Urspiel. In *Total War: Attila* kann man auf einer übersichtlichen Seite zum Beispiel über die Heiratspläne eines Familienmitgliedes bestimmen oder ihnen den Auftrag erteilen, die Verwaltung einer Provinz zu übernehmen.

Einhergehend mit den Seuchen – die übrigens spezifische Namen tragen werden – wird es auch neue Gebäudetypen geben, die vor allem mit der sanitären Grundversorgung zu tun haben. Über frische Einheitentypen hat sich Creative Assembly dagegen bislang nicht spezifisch geäußert; die neuen Fraktionen wie etwa die Hunnen dürften jedoch mit hoher Wahrscheinlichkeit mit Reiterbogenschützen aufwarten und passend zur Zeitperiode werden auch Armbrüste für Fernkampfeinheiten ihren Weg ins Arsenal finden – in dieser Hinsicht wird *Attila* uns bestimmt nicht enttäuschen.

Nur für Profis

Wie bereits erwähnt, richtet sich *Total War: Attila* vor allem an die *Rome 2*-Experten mit einem Faible für fast unmögliche Aufgaben. Da ihr nicht die Kontrolle über die übermächtigen Hunnen übernehmen dürft, sondern um das Fortbestehen des römischen Reichs auf der Seite der Ost- und West-Römer bangen müsst, sollte eure Strategie entsprechend eher Richtung Defensive als Expansion hinauslaufen. Praktisch ist, dass ihr nun die Taktik der verbrannten Erde auf der Kampagnenkarte anwenden könnt und so eure nicht mehr zu haltenden Siedlungen niederreißen könnt. Die umliegenden Armeen werden durch die Aktion in Folge der Nahrungsknappheit stark dezimiert. Der große Nachteil ist natürlich, dass ihr nach einer erfolgreichen Rückeroberung der Provinz viele Ressourcen für das Wiederaufbauen der Stadt ausgeben müsst.

In den Belagerungsschlachten selbst genießt ihr nun auch als Verteidiger gewisse Vorteile. So könnt ihr Barrikaden an bestimmten Stellen innerhalb der Festungsmauern errichten und auf diese Weise anrückende Kavallerie-Einheiten leicht aufhalten. Wer nun als Serienveteran denkt, dass man aufgrund der eher schlechten als rechten KI sowieso jede Stadtverteidigung gewinnt, täuscht sich gewaltig.

Wir durften bei Creative Assembly eine Schlacht spielen, in der wir als Römer eine gut befestigte Stadt vor marodierenden Sachsen verteidigen sollten. Zu unserer großen Überraschung verloren wir das regelrechte Gemetzel vier Mal hintereinander – und ähnlich erging es den anderen Redakteuren vor Ort. Zum einen hatte unser Scheitern damit zu tun, dass in *Total War: Attila* im Gegensatz zu *Rome 2* die Mauern nach einigen Monaten der Belagerung an vielen Stellen bereits brüchig sind, zum anderen liegt es daran, dass die KI offensichtlich viel dazugelernt hat. Zum Beispiel versuchte der feindliche General an mehreren Stellen zeitgleich unsere Verteidigung zu durchbrechen und konnte so seine schiere Übermacht gegen uns ausspielen. Ebenso sorgte er dafür, dass seine starken Kavallerie-Einheiten unsere Barrikaden umgingen und es tunlichst vermieden, unsere Speerträger anzugreifen. Falls die anderen Gefechte ebenso herausfordernd ausfallen, dürften auch echte Strategie-Experten ins Schwitzen geraten! ❑

Bei einer Belagerungsschlacht dürfen die Verteidiger an bestimmten Stellen Barrikaden aufstellen.

„Kein echter Nachfolger, dennoch eine interessante Erweiterung“

Matti Sandqvist

Auch wenn *Total War: Attila* in meinen Augen kein echter Nachfolger ist, war ich nach dem Studiobesuch guter Dinge. Zum einen finde ich die gezeigten Verbesserungen auf der Kampagnenkarte mehr als sinnvoll und zum anderen war ausgerechnet die gespielte Belagerungsschlacht die herausfordendste, die ich jemals in der Seriengeschichte erlebt habe. Ich für meinen Teil freue mich auf die Quasi-Fortsetzung und warte sehnlichst auf die Bekanntmachung des Erscheinungstermins – ein schöner Urlaub am PC will ja rechtzeitig geplant werden.

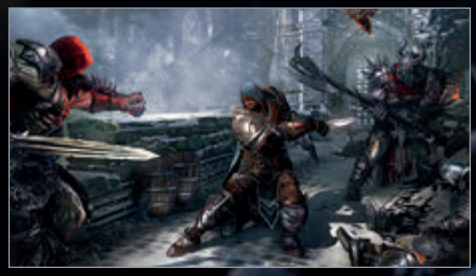
GENRE: Strategie
PUBLISHER: Sega / Koch Media
ENTWICKLER: Creative Assembly
TERMIN: nicht bekannt

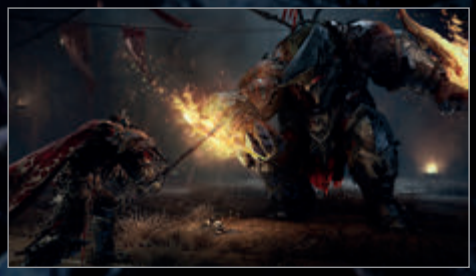
EINDRUCK **SEHR GUT**

JETZT Trailer ansehen!

Erlebe das packende Fantasy Action-RPG made in Germany!

In Lords of the Fallen, dem neuesten Action-RPG vom deutschen Entwickler Deck13, übernimmst du die Kontrolle über Harkyn, einem verurteilten Verbrecher. Verstoßen und gebrandmarkt, kämpfst du für eine Welt, in der nichts vergeben und vergessen wird. Du bist die letzte Hoffnung der Menschen, um die Welt vor den zurückkehrenden Lords zu retten. Lords of the Fallen bietet eine packende Story und ein anspruchsvolles Kampfsystem. Jeder Kampf stellt dabei eine nicht zu unterschätzende Herausforderung dar. Denn für jeden Feind musst du eine individuelle Kampftaktik anwenden. Wähle aus über 100 verschiedenen und kraftvollen Waffen, unterteilt in neun Klassen, Rüstungen und Fertigkeiten sowie mächtigen und spektakulären Zaubersprüchen! Entscheide selbst, welchen Weg du gehen möchtest: ob Krieger, Magier oder Schurke, stelle dich Heerscharen von Dämonen und bezwinge die furchteinflößenden Lords.





- Offizieller Soundtrack
- The Monk's Decipher Story-DLC
- Demonic Weaponpack
- Exklusiv: Lionheart Armorpack

Jetzt erhältlich!

XBOX ONE PS4 PC DVD ROM THE WAY IT'S MEANT TO BE PLAYED NVIDIA PhysX by NVIDIA fledge fmod CI GAMES DECK13 INTERACTIVE

Lords od the Fallen @ 2013 CI GAMES S.A. all rights reserved. Developed by Deck13 Interactive GmbH and CI Games S.A. Published by CI Games S.A. Lords of the Fallen is a trademark of CI Games S.A. Fledge Engine @ Desck13 Interactive GmbH. „PS“ and „PlayStation“ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. „PS4“ is a trademark of the same company. Kinect, Xbox, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks or registered trademarks belong to their respective owners. All rights reserved. Änderungen vorbehalten. Solange der Vorrat reicht.

ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN

In *Civilization: Beyond Earth* bauen wir blühende Zivilisationen mit futuristischer Technologie auf einem fremden Planeten auf. Ob das Spaß macht, verrät unser Test.

Sid Meier's Civilization: Beyond Earth

Von: Stefan Weiß

Die Zukunft der Menschheit beginnt mit einer zivilisierten Planetenbesiedelung!

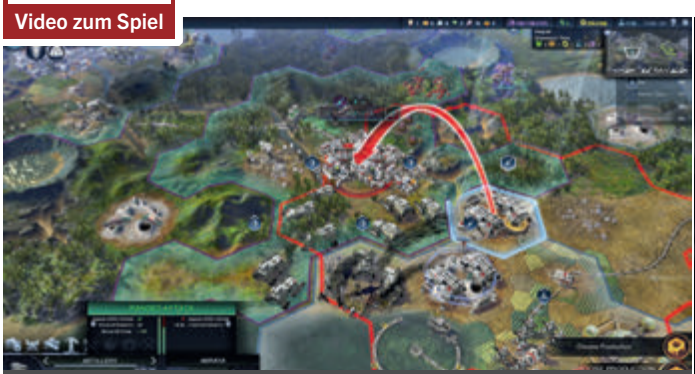
AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Civilization: Beyond Earth versucht sich erfolgreich an der Darstellung einer eindringlichen Zukunftsvision: Wie wird die Menschheit sich verhalten, wenn sie tatsächlich einmal auf einem anderen Planeten Fuß fassen sollte? Welchen Weg werden unsere Nachfahren einschlagen, die eine neue Heimat irgendwo im All besiedeln?

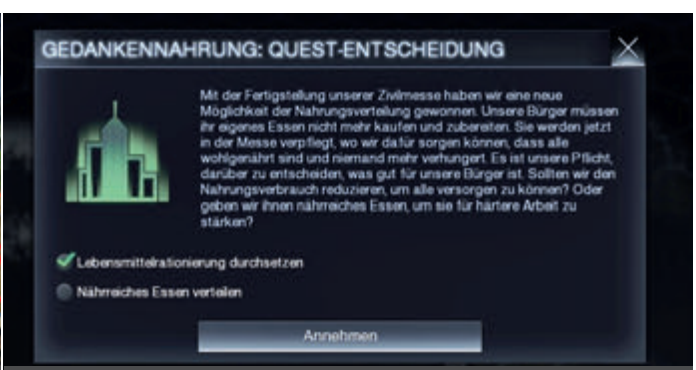
Diese Frage stellte 1999 bereits der *Civilization*-Ableger *Sid Meier's Alpha Centauri*, der durchaus als geistiger Großonkel für *Civilization: Beyond Earth* anzusehen ist. Dennoch reden wir hier nicht von einem simplen Remake, vielmehr ist der neue Wurf von Firaxis Games eindeutig eine Mutation von *Civilization 5*, das mit seinen Hexfeldern und der Regel, nur eine Kampfeinheit pro Geländefeld zuzulassen, die Reihe revolutionierte. Prägende Spielelemente, die *Alpha Centauri* ausmachten, wie etwa das ausgiebige Terraforming und der üppig ausgefallene Einheiten-Editor, bei dem aus Chassis, Panzerung und Waffe die unterschiedlichsten Truppen zusammengestöpselt werden konnten, gibt es in *Beyond Earth* nicht, das sei gleich am Anfang gesagt.

Zurechtgebogen

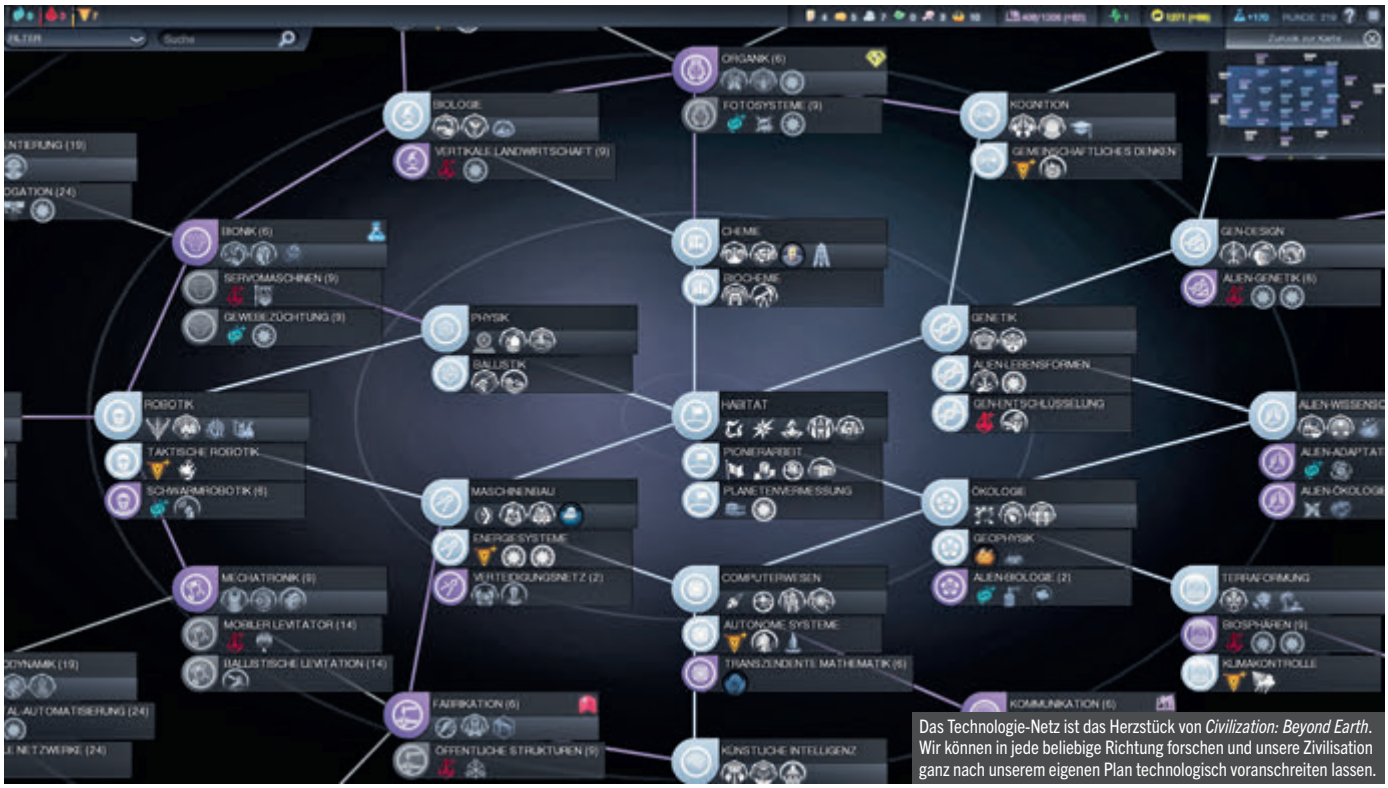
Damit die Besiedelung eines neuen Planeten mit den gleichen Startvoraussetzungen beginnt wie eine Partie des „historischen" *Civilization* – nämlich mit einer einzelnen Siedlung inmitten einer großen, unentdeckten Welt – mussten die Entwickler bei Firaxis Games die Hintergrundgeschichte ihrer Weltraumkolonisation etwas zurechtbiegen. Die Menschen erreichen ihren neuen Heimatplaneten nur mit einem kleinen Kolonieschiff, dessen Landekapsel dort mehr oder weniger kontrolliert bruchlandet. Mit nur einer Handvoll Siedler-Passagieren und dem



Schlachten und Eroberungen spielen sich in *Beyond Earth* wie in *Civ 5*, nur dass ihr eben anstelle von historischen Katapulten hochmoderne Raketen-Artillerie im Kampf einsetzt.



Dank des neuen, motivierenden Quest-Systems lassen sich unsere Gebäude mit Spezial-Boni aufwerten. Zur Wahl stehen immer zwei Verbesserungen, von denen wir eine annehmen können.



Das Technologie-Netz ist das Herzstück von *Civilization: Beyond Earth*. Wir können in jede beliebige Richtung forschen und unsere Zivilisation ganz nach unserem eigenen Plan technologisch voranschreiten lassen.

Inhalt von ein paar Frachtmodulen starten wir das Abenteuer, eine neue Kolonie-Nation aus dem fremden Boden zu stampfen und uns sowohl gegen unsere irdischen Mitstreiter als auch gegen die den Planeten bewohnenden Alien-Biester zu behaupten.

Der Planet, auf dem wir unser Unternehmen starten, hat übrigens keinen richtigen oder wichtigen Namen – das liegt daran, dass wir zu Beginn einer Expedition aus vielen Planetentypen, Landschaftsarten, Kartengrößen und anderen Details unsere Wunsch-Welt zusammenstellen, wie zu Beginn einer *Civilization*-Partie üblich. Zur Auswahl stehen drei verschiedene Landschafts-Biome: eine erdähnliche Dschungel-Welt wie aus dem Film *Avatar*, eine Sandwüsten-Welt, die an *Dune: Der Wüstenplanet* erinnert und eine bizarre, von bläulicher Pilzflora bewachsene Landschaft.

Die ersten Spielrunden auf dem neuen Himmelskörper sind dem Überleben und der Entdeckung gewidmet. Wir schicken unsere Erkundertrupps los, um die Umgegend zu kartografieren. Mit Bautrupps machen wir das Land um unsere Startsiedlungen herum urbar, beackern Farmen, pferchen außerirdische Chitinkäfer und nützliche Faserpflanzen in Koppeln und Plantagen ein und machen es uns, soweit es geht, gemütlich; dabei immer ein Auge auf spätere Expansionsmöglichkeiten werfend. Die Grafik ist dabei detailverliebt, die unberührten Landschaften wunderschön und die Animationen absolut sehenswert – zumindest so lange, bis die Städte gewachsen, alle Geländefelder vollgebaut und eine Menge Einheiten herumstehen. Vielleicht wird es in ferner Zukunft ein *Civilization* geben, bei dem Fahrzeuge, Gebäude und Geländeausbauten nicht dauernd um den Platz auf der Landkarte konkurrieren müssen und deren Modelle auf den gleichen Feldern ständig unschön ineinanderragen. So weit, so *Civilization* jedenfalls – bis wir uns mit der Forschung auseinandersetzen.

Volle Überwachung: In der blau schimmernden Orbitalebene stationieren wir nützliche Satelliten über dem Schlachtfeld. Die Satelliten übernehmen dabei unterschiedlichste Aufgaben.

Vorsprung durch Netztechnik

Zwar muss das Rad von unserer Kolonieexpedition nicht neu erfunden werden, so viel Wissen hat sich die Menschheit immerhin bewahrt – die Anwendung von althergebrachter Erdtechnologie auf einem fremden Planeten erfordert jedoch trotzdem ein wenig wissenschaftlichen Aufwand, und dazu benötigen wir das Technologie-Netz. Das fühlt sich so ganz und gar nicht nach traditionellem *Civilization* an und stellt für uns das beste neue Element in *Beyond Earth* dar.

In den bisherigen *Civilization*-Spielen folgt die Forschung traditionellerweise einem sehr linearen Pfad, aus dem ein Ausbrechen nur sehr schwer möglich ist – immer sind wir in ein Korsett eingeschnürt, das aus der Reihenfolge Rad-Rittertum-Robotertechnik besteht. Mit dem

ERÖBERE NEUES TERRAIN!
NÄCHSTER STUDIENSTART APRIL 2015
SAE INSTITUTE
CREATIVE MEDIA EDUCATION
Diploma,- Bachelor- und Masterabschlüsse in der Gamebranche
Informationen zum Studienangebot, Workshops und Tag der offenen Tür unter
www.sae.edu

Das Handelskonvoi-Übersichtsmenü. Die Spalte rechts gibt an, dass hier gerade riesige Mengen an Energie, Produktion und Forschung erwirtschaftet werden, was uns zugutekommt.

Das Kulturwerte-Menü erinnert an das Sozialpolitiken-Menü in *Civilization 5*, belohnt die Spieler aber auch mit Synergie-Boni, die ihre Punkte breit gefächert verteilen.

RÜHREI-FOLKLORE

Obwohl sie nur ein kleines Detail im Spiel ausmachen, sorgt die Auswahl der vorgetragenen Zitate bei den erforschbaren Technologien und vor allem den erfolgreich errichteten planetaren Wundern für die Glaubwürdigkeit der Spielwelt, wenn wir uns darauf einlassen möchten. Besonders die „Uncle Nevercloned Stories“ (Onkel Niegeklont), das Werk eines Kinderbuchautors vom Kaliber eines postnuklearen Münchhausen, wirft in seinen nur durch einzelne Sätze angedeuteten Geschichten amerikanische Folklore wild-gekonnt durcheinander und vermengt darin zum Beispiel den berühmten Lokführer Casey Jones und den Wabash-Cannonball-Express zu einem einzigen Helden. Der konnte mit seinen „eisernen Cyber-Beinen“ angeblich eine Meile in der Minute rennen. Das berühmte Tunnelgräber-Duell zwischen John Henry und der Dampframme, bei dem der schaufelschwingende Hüne zwar gewann, dafür aber sein Leben lassen musste, fabuliert Uncle Nevercloned einfach zu einem Wettlauf gegen eine kolossale Crawler-Bergbaumaschine und macht ein Rennen zur Mohorovičić-Diskontinuität tief im Erdinneren daraus. Diese absichtlich falsch zitierten Legenden und uralten Weisheiten erwecken für uns als Spieler den Eindruck, als hätte auf der Erde nach dem „Großen Fehler“ tatsächlich ein Dunkles Zeitalter stattgefunden, bei dem große Teile des Wissens der Menschheit einfach verloren gingen.

Technologie-Netz, das genau wie der Rest des Spiels in einem eleganten, minimalistischen Interface daherkommt, das mit dem Art-Déco-Stil von *Civilization 5* bricht, forschen wir von einem zentralen Punkt aus in einem Spinnennetz der beinahe unbegrenzten Möglichkeiten in jede Richtung, die uns beliebt. Je weiter entfernt vom Zentrum eine Technologie angesiedelt ist, desto mehr Forschungspunkte kostet sie. Daher ist es durchaus sinnvoll, zuerst die erreichbareren Technologien abzuarbeiten. In besonderen Situtationen oder für besondere Taktiken kann sich aber auch ein direkter Weg zu einer teuren Technologie lohnen.

Der Reiz eines *Civilization*-Spiels besteht darin, mit der eigenen Zivilisation, mit dem eigenen Staatsgebilde eine Art Maschine aufzubauen, deren Sinn und Zweck das Erreichen größtmöglicher Effizienz ist – egal, ob wir uns auf Forschung, Nahrungsproduktion, Militär oder Kultur konzentrieren. Durch das Technologie-Web haben wir viel mehr Möglichkeiten, unsere Maschine zusammenzubauen, uns an die Gegebenheiten unserer Lage anzupassen und frei zu entscheiden, wie wir vorgehen wollen. Ein Beispiel: Siedeln wir in Küstengebieten mit vielen Algenvorkommen, erforschen wir so schnell wie möglich eine Biosprit-Raffinerie, um das Energiepotenzial der Algenschwärme auszunutzen. Spielen wir dagegen eine landgebundene Fraktion inmitten eines großen trockenen Kontinents, lassen wir die Biosprit-Forschung links liegen.

Soll ich oder soll ich nicht? Motivierende Quest-Entscheidungen

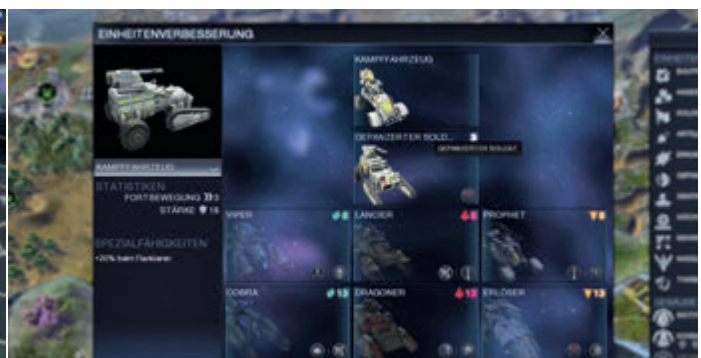
Die Entwickler von *Civilization: Beyond Earth* haben sich eine der Maximen ihrer Firma sehr zu Herzen genommen: den Spieler ständig vor interessante Entweder-oder-Auswahlmöglichkeiten zu stellen. Daher gibt es in *Civilization: Beyond Earth* ein Quest-System, das einerseits die kompletten Siegbedingungen für eine Partie steuert, andererseits aber oft kleine Story-Entscheidungen von uns verlangt, bei denen wir über das Schicksal unserer Kolonie entscheiden müssen: Dämmen wir zum Beispiel einen außer Kontrolle geratenen Wildwuchs irdischer eingeschleppter Nutzpflanzen ein oder lassen wir das terranische Unkraut sprießen?

Die meisten Quest-Entscheidungen betreffen jedoch unsere Stadtgebäude. Sobald wir ein Exemplar eines Gebäudetyps errichtet haben, ploppt mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit eine zugehörige Quest auf, die uns vor die Wahl stellt, das jeweilige Gebäude auf eine von zwei Arten zu modifizieren: So produzieren unsere Standard-Thoriumreaktoren normalerweise drei Energiepunkte pro Runde. Mit der passenden Gebäudequest rüsten wir alle Gebäude des gleichen Typs so auf, dass sie entweder gleich fünf Energie produzieren – oder weiterhin drei Energiepunkte und einen Produktionspunkt. Oft gibt es bei diesen Entscheidungen aber durchaus eine „bessere“ Wahl, welche die Alternative deutlich aussticht.

Unbalancierte Ultraschallzäune

Das beste Beispiel hierfür sind die Ultraschall-Zäune. Einmal errichtet, verhindern diese praktischen Gebäude, dass sich Aliens unseren Städten auf mehr als zwei Felder nähern. Mit der Upgrade-Quest haben wir die Wahl, diesen Radius auf drei Felder zu erhöhen – oder gleich sämtliche Handelskarawanen mit einem portablen U-Schall-Generator auszurüsten, was all unsere Handelsflotten und Konvois effektiv unverwundbar gegenüber Alien-Angriffen macht. Da Handelsrouten in *Civilization: Beyond Earth* sowieso weitaus lohnender sind als noch in *Civilization 5*, geht die Spielbalance damit ein wenig in die Binsen. Man stelle sich vor, die Handelsschiffe und -Karawanen in *Civilization 5* wären immun gegen Barbaren-Angriffe! Zu allem Überfluss richtet sich die Anzahl der verfügbaren Karawanen für eine Fraktion nach der Anzahl der Städte: Jede Siedlung darf zwei, später sogar drei Handelseinheiten losschicken. In Verbindung mit dem neuen Gesundheitssystem, das das alte

Das Stadtverwaltungs-Menü wurde im Vergleich zum Vorgänger sehr entschlackt und entrümpelt. Unsere bereits errichteten Gebäude sehen wir in der Leiste links übersichtlich dargestellt.



Im Aufrüst-Menü verteilen wir nach Stufenaufstiegen im Affinitätslevel Spezialfähigkeiten an unsere Truppen: Auf Stufe zwei wird beispielsweise das Kampffahrzeug zum Panzer ausgebaut.

WELCHER SIEG SOLL ES SEIN?

Genau wie in *Civilization 5* gibt es in *Civilization: Beyond Earth* fünf Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen. Teilweise sind diese Siege an eine Affinität gebunden. Überlegenheits-Spieler etwa errichten ein Warptor zur Erde, um die dort lebenden Menschen mit ihrer Ideologie zu beglücken. Reinheits-Spieler wiederum nutzen das gleiche Tor, um irdische Siedler in das neu geschaffene Paradies zu führen – eine sehr anstrengende Aufgabe, da die zu verteilenden Siedler-Einheiten nur sehr langsam ziehen können und mühsam an freie Siedlungsplätze geschickt werden müssen. Harmonie-Spieler zielen darauf ab, mit der spirituellen Präsenz des Planeten Kontakt aufzunehmen.
Eine weitere Möglichkeit ist die Kontaktaufnahme mit den vorigen Bewohnern des Planeten, einer uralten Alien-Rasse. Dafür ist eine Menge Forschung nötig. Wer gerne den Holzhammer schwingt, kann aber auch ganz einfach einen Dominations-Sieg anstreben und alle Hauptstädte der anderen Fraktionen einnehmen.

Glücklichkeits-Feature aus *Civilization 5* ablöst und das die Gründung von vielen Städten nur durch einen sehr laschen Malus von zehn Prozent Kultur- und Forschungspunkten ahndet, gibt es keinen Grund mehr, sich bei der Landnahme einzuschränken und mit wenigen Städten zu spielen.

Einheitenbaukasten light

Trotz aller Lektionen der Vergangenheit wird auch die Zukunft der Menschheit von Kriegen und Konflikten innerhalb der eigenen Spezies bestimmt. Die acht Fraktionen, die die Besiedelung der neuen Welt weit, weit enfernt von der Erde durchführen, sind einander genauso wenig gewogen wie die zänkischen Staatsoberhäupter aus dem „klassischen" *Civilization*. Vor allem, da sie sich im Lauf einer Partie *Beyond Earth* verschiedenen Ideologien anschließen können, von denen jede einen Archetypen menschlicher Fortentwicklung repräsentiert: Reinheits-Anhänger betrachten die unveränderte menschliche Form als das Nonplusultra, Überlegenheits-Jünger predigen die Vereinigung von Mensch und Maschine, während die Harmonie-Begeisterten sich voll auf die Gegebenheiten des neuen Planeten einlassen und sich dafür sogar per Gentechnik modifizieren.

Je nachdem, welche Art von Affinität wir verfolgen – die meisten Affinitäts-Punkte erhalten wir über bestimmte, einer jeweiligen Affinität zugeordnete Forschungsprojekte – dürfen wir unsere Truppen ideologisch passend in vier Stufen aufrüsten. Ein Soldat, der zu Beginn des Spiels wie ein NASA-Astronaut mit Sturmgewehr aussieht, kann je nach Affinität zu einem dick gepanzerten Space Marine im Kampfanzug werden (Reinheit), zu einem kybernetisch verbesserten Robo-Soldaten (Überlegenheit) oder zu einem grünen Guerilla-Kämpfer (Harmonie). Auch hier müssen wir wieder Entscheidungen treffen: Bei jedem Stufenaufstieg eines Truppentyps können wir eine von zwei Spezialfähigkeiten vergeben (ähnlich den Beförderungen für die Soldaten in *XCOM: Enemy Unknown*), die dann wiederum für alle Ausgaben dieser Einheitenart gilt.

Kämpfen unsere Truppen gut und verdienen sich im Feld Erfahrungspunkte, sind leider nur noch langweilige Veteranenbeförderungen möglich, die 10 Prozent Kampfkraft pro Stufe ergeben. Das macht das Kriegführen in *Beyond Earth* etwas weniger vergnüglich als noch im historischen Hauptteil der Reihe, aber das ist Kritik auf höchstem Niveau. Mit all seinen ineinandergreifenden Systemen, all den durchdachten Spielelementen und dem praktisch unbegrenzten Wiederspielwert ist *Civilization: Beyond Earth* ein außerirdisches Rundenstrategiejuwel der Extraklasse. ❑

MEINE MEINUNG |

Stefan Weiß

„Forschungssieger dank Tech-Netz"

Beyond Earth begeistert mich mit seinen vielen Möglichkeiten – vor allem durch das Tech-Web kann ich meine Vorgehensweise super an meine Situation und meinen Spielstil anpassen. Die neuen Welten und wunderschönen Planeten, die Firaxis erschaffen hat, sind über jeden Zweifel erhaben. An der Balance hapert es jedoch noch ein bisschen: Die schiere Menge der verwaltbaren Handelskonvois kippt nicht nur das Spielgleichgewicht – auf den niedrigeren Schwierigkeitsstufen bis „Gemini" kommt die KI wirtschaftlich einfach nicht hinterher und es ist außerdem sehr mühsam, jede Spielrunde ein halbes Dutzend neue Konvoifahrpläne aufzustellen. Ich bin gespannt, wie Firaxis das Spiel mit DLCs versorgen wird, wie umfangreich diese sein werden und wie sehr sie finanziell zu Buche schlagen. Ich rechne mit mindestens einer weiteren Affinität und einer Handvoll neuer Fraktionsanführer. Trotz alldem steht *Civilization: Beyond Earth* auf einer Stufe mit der Majestät von *Civilization 5*, und dass es sich signifikant von *Alpha Centauri* unterscheidet, ist mir keine Träne wert.

Praktisch: Schon anhand der Kleidung lässt sich im Dialog mit Vetretern anderer Nationen erkennen, welcher Ideologie sie sich verschrieben haben. Die hier gezeigte Uniform repräsentiert beispielsweise die Reinheits-Affinität.

SID MEIER'S CIVILIZATION: BEYOND EARTH

Ca. € 50,-
24. Oktober 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rundenstrategie
Entwickler: Firaxis Games
Publisher: 2K Games
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Um das Spiel starten zu können, ist eine Online-Steam-Aktivierung nötig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Landschaften, typischer Firaxis-Brettspiel-Look mit hübschen Animationen
Sound: Stimmige Geräuschkulisse, der Soundtrack mischt ätherische und triumphale Klänge
Steuerung: Durchdesigntes Interface, bewährte *Civilization*-Steuerung

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Online-Partien, Hotseat-Modus 8
Zahl der Spieler: Maximal 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Windows 7/8, Core 2 Duo 1,8 GHz/AMD Athlon X2 64 2,0 GHz, Geforce 8800GT/ Radeon HD3650, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Das Science-Fiction-Setting stellt die kriegerischen Auseinandersetzungen mit Aliens und menschlichen Gegnern eher stilisiert denn gewaltverherrlichend dar.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review
Spielzeit (Std.:Min.): 80:00
Während unseres Tests lief die Version stabil und absturzfrei.

PRO UND CONTRA

- ✚ Technologie-Netz ermöglicht strategische Planung in für *Civ* ganz neuem Ausmaß
- ✚ Affinitäts-Ausrichtung bestimmt Optik der eigenen Fraktion
- ✚ Elegantes Interface
- ✚ Viele Starteinstellungen möglich
- ✚ Hoher Wiederspielwert
- ✚ Konsequente Weiterentwicklung des *Civ*-Gameplays
- ✚ Neues Quest-System mit relevanten Entscheidungen
- ✚ Schicke Grafik und Animationen
- ➖ Einheiten-Veteranenbeförderungen fällt langweilig aus
- ➖ Abgespeckter Einheiten-Editor
- ➖ KI erst auf „Hart" (Soyuz) und „Sehr Hart" (Apollo) fordernd
- ➖ Zu viele Handelskonvois, die obendrein zu mächtige Erträge daraus entstehen lassen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **87**

Die Gladiatorin Athena kann Schüsse mit ihrem Energieschild abwehren und auch zurückschleudern.

Borderlands: The Pre-Sequel

Von: Matti Sandqvist

Houston, wir haben einen Nachfolger! Oder doch nicht? Worum es sich bei The Pre-Sequel handelt, klären wir im Test.

Wie nennt man eigentlich eine Person, die einem psychopathischen Verbrecher aus den unterschiedlichsten Beweggründen zum Erfolg verhilft? Die Juristen sprechen da gerne von Mittätern oder -läufern, die Psychologen vielleicht auch von Menschen mit Stockholm-Syndrom – *Borderlands*-Spieler hingegen dürften spätestens nach dem Durchspielen von *The Pre-Sequel* die Bezeichnung Kammerjäger ebenfalls zutreffend finden. Als solcher bereicherte man sich in den Vorgängern auf Pandora, einem Planeten voller Verrückter und Banditen, mit Zilliarden von Waffen und sonstigem Loot und rettete nebenbei die Welt vor dem Untergang. Im dritten Teil sollen wir nun dem wortgewandten Schönling und echt fiesen Bösewicht Handsome Jack von *Borderlands 2* dabei helfen, die von der Lost Legion überfallene Hyperion-Weltraumstation unter seine Kontrolle zu bringen. Doch keine Angst: Trotz der ziemlich verfahrenen Situation steckt man als Spieler nicht in einem moralischen Dilemma, denn die Story und auch das gesamte Setting nimmt sich wieder einmal überhaupt nicht ernst. Vielmehr geht es nun schon zum dritten Mal darum, einfach viel Spaß beim Ballern zu haben, gelegentlich herzhaft über die abstrus-lustigen Nebenquests zu lachen und schlussendlich unzählige Fieslinge über den Jordan zu jagen – am besten mit zwei oder drei Freunden im Koop-Modus.

Moonraker

Damit wir in *Borderlands: The Pre-Sequel* überhaupt von Handsome Jack beauftragt werden können, ist der dritte Teil zeitlich zwischen dem ersten und zweiten Ableger angesiedelt, Hauptschauplatz ist der Mond über Pandora namens Elpis. Wir dürfen zu Beginn aus vier brandneuen Helden einen aussuchen, wobei die Wahl wie bereits in den Vorgängern nicht unsere Waffenauswahl beeinflusst, sondern lediglich bestimmt, welche Spezialfertigkeiten uns zur Verfügung stehen und welche passiven Talente wie etwa eine schnellere Feuerrate oder erhöhte Schildenergie wir im Laufe des Spiels in einem dreigeteilten Skillbaum freischalten.

Falls man sich tatsächlich für die lustige, aber auch eher klischeehafte Story um Handsome Jacks Aufstieg zur Macht interessiert, sollte man übrigens mit der Gladiatorin Athena spielen, denn egal welchen Charakter man ausgesucht hat, dient nur sie als die Protagonistin in den Zwischensequenzen. *Borderlands*-Kenner greifen trotzdem vielleicht eher zum aberwitzigen Serienmaskottchen Claptrap, in dessen Haut – oder treffender gesagt Gehäuse – man erstmals schlüpfen darf. Der Nachteil des kleinen Kampfroboters ist, dass seine Software und somit seine Spezialfähigkeit „Kammerjäger.exe“ sich noch im Beta-Stadium befindet und deshalb zufällig etwa seine Waffen modifiziert, eine kleine Claptrap-Drohne heraufbeschwört oder ihn gar zu einer Bombe mutieren lässt. Zudem muss man sich natürlich mit dem eher eigenwilligen Humor des kleinen

Wie die Vorgänger macht The Pre-Sequel vor allem im Koop-Modus mit bis zu vier Spielern am meisten Spaß.

Charmebolzens abgeben und sich so etwa wirklich schlechte „Deine Mutter"-Witze während der Kämpfe anhören.

Am Ende ist der Unterschied zwischen den vier Helden abseits der Spezialattacken nicht gerade riesig, sodass sich ein nochmaliger Durchlauf durch die rund 20 Stunden lange Hauptstory mit einem anderen Charakter nicht unbedingt lohnt. Über eine zu kurze Spielzeit kann man sich jedoch beileibe nicht beklagen, denn mit allen Nebenquests seid ihr rund 30 Stunden mit einem Durchlauf beschäftigt, wonach man noch im sogenannten Kammerjäger-Modus mit hochstufigeren Gegnern *The Pre-Sequel* gerne nochmals durchspielt, damit der eigene Held noch mehr Levels aufsteigt und noch mehr der zufallsgenerierten Waffen, Schilde und anderen Loot einsammelt.

Icebreaker

Neben den vier frischen Helden ist auch der Mond als Schauplatz etwas komplett Neues für die Serie und sorgt zumindest grafisch für einen kleinen Unterschied zu den Vorgängern. Dadurch, dass auf dem Himmelskörper die Schwerkraft deutlich geringer ist als auf Pandora und bis auf Innenareale Sauerstoffmangel herrscht, ändert sich zudem auch das Gameplay – jedoch am Ende nur geringfügig. So müsst ihr zum Beispiel zwar darauf achten, dass eure Sauerstoffvorräte nicht zur Neige gehen, aber ihr findet eigentlich stets genügend Möglichkeiten, eure Atemluftreserven aufzutanken.

Auch die höheren Sprünge aufgrund der geringen Schwerkraft passen fabelhaft zum Mond-Setting, sind aber fast nur für die Such-Neben-Quests von Belang, in denen ihr auf der Pirsch nach versteckten Objekten seid. Nett ist aber, dass ihr nun auch Stampfattacken aus der Luft vollführen könnt, die mit bestimmten Sauerstoff-Kits sogar Flächenschaden verursachen und euch so einen kleinen Vorteil bei Kämpfen gegen mehrere Feinde geben. Ebenfalls schön, aber nicht gravierend anders sind die neuen Cryo-Waffen. Sobald ihr mit den Schießeisen genügend Frostschaden angerichtet habt, verwandelt sich ein Gegner in eine Eisstatue, die nach einer erfolgreichen Nahkampfattacke in tausend Stücke zerfällt.

Live and Let Die

Apropos Feinde: Auch hier sind die Unterschiede zu *Borderlands 2* gameplaytechnisch ziemlich marginal. Ihr kämpft in den allermeis-

Die Charaktere haben neben den spezifischen Spezialattacken auch besondere passive Talente. Claptracks Fertigkeiten helfen zum Beispiel dem gesamten Team und spendieren der Gruppe etwa größere Magazine.

Die Mondoberfläche könnt ihr nun mit einem neuen Fahrzeug erkunden, mit dem man über Schluchten springen kann.

Die Cryo-Waffen lassen die Gegner nach kritischen Treffern einfrieren. Anschließend könnt ihr sie mit einer Nahkampfattacke erledigen.

Claptraps Spezialfertigkeit ist zufallsbasiert und verwandelt den kleinen Roboter zum Beispiel in eine Bombe.

Die neuen Plasma- und Laser-Gewehre teilen viel Schaden aus, doch dafür kostet die Munition für die Schießeisen relativ viel.

ten Fällen statt gegen Bandits gegen Scavs, die sich nur äußerlich durch ihre Astronautenhelme von den serientypischen Feinden absetzen. Auch die Verhaltensweisen der Fieslinge wurden anscheinend kaum überarbeitet, was aber an sich nicht schlimm ist, da es in *Borderlands* seit jeher eher auf die Masse als auf die Klasse der Gegner ankommt. Bei den Endbossen haben sich die Entwickler – wie bereits in Teil 1 und 2 – jedoch ziemlich viel Mühe gegeben. Die Inszenierung der Kämpfe ist hochklassig und man muss gegen die meisten Gegner recht unterschiedliche Taktiken anwenden – etwa stets unterschiedliche Elementarwaffen verwenden oder andere Schwachpunkte ausmachen.

Never Send Flowers

Eine Stärke von *Borderlands* waren schon seit Teil 1 die überaus lustigen Nebenquests und sind es definitiv auch in *The Pre-Sequel*. Zwar müsst ihr wieder zumeist von Punkt A nach B und dort eine Menge Feinde umnieten, aber die Beschreibungen der Aufgaben gehören zu den humorvollsten im ganzen Shooter-Genre. Dieses Mal müsst ihr etwa einem kleinen Dark Sider zur Hand gehen, damit er einen Radio-Satelliten mit seiner Lieblingsmusik ins All schießen kann oder dem verrückten Professor Nakayama dabei helfen, Handsome Jacks Aufmerksamkeit zu bekommen, indem ihr Blumen für ihn einsammelt. Was aber wieder einmal den Entwicklern eher schlecht als recht gelingt, ist das Balancing in den Missionen: Wenn ihr nahezu alle Nebenquests löst, sind die meisten Story-Aufgaben und insbesondere die Kämpfe gegen Bossgegner viel zu einfach.

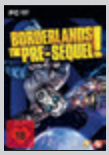
Insgesamt kann man sich wegen der fast identischen Präsentation und des sehr ähnlichen Gameplays nicht des Eindrucks erwehren, dass *Borderlands: The Pre-Sequel* auch als eine sehr umfangreiche Erweiterung hätte erscheinen können. Für *Borderlands*-Fans bedeutet das aber am Ende lediglich, dass man leider etwas mehr Geld ausgeben muss, denn *The Pre-Sequel* hat auch genau die gleichen Stärken wie *Borderlands 2,* was den Humor, den Umfang und auch den Suchtfaktor um das Looten betrifft. ❑

MEINE MEINUNG | *Matti Sandqvist*

„Noch mehr Waffen und noch mehr Missionen – aber wenige echte Neuerungen."

Auch wenn die Unterschiede zu Teil 2, was die Spielmechanik oder die Grafik betrifft, am Ende geringfügig sind, hatte ich immer noch viel Spaß mit *Borderlands: The Pre-Sequel*. Als Fan der Reihe reicht es mir vollkommen, dass ich wieder eine riesige und zugleich echt abgedrehte Spielwelt serviert bekomme, in der ich nach Herzenslust auf die Pirsch nach neuem Loot und insbesondere nach den schrägen Nebenmissionen gehen kann. Ärgerlich fand ich jedoch, dass das bekannte Balancing-Problem auch im dritten Teil nicht behoben wurde und so die Story-Aufträge zu leicht werden, wenn man zu viele Nebenmissionen erledigt. Auch die Tatsache, dass *The Pre-Sequel* trotz der wenigen Neuerungen als Vollpreistitel verkauft wird, hinterließ bei mir einen faden Beigeschmack.

BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL



Ca. € 50,-
17. Oktober 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: 2K Australia / Gearbox Software
Publisher: 2K Games
Sprache: Deutsch (Multilingual)
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam freigeschaltet werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Noch immer hübsche Comic-Grafik mit einigen PhysX-Effekten auf Nvidia-Grafikkarten
Sound: Gute deutsche Vertonung, fantastischer Soundtrack aus der Feder von Jesper Kyd.
Steuerung: Typische Shooter-Steuerung ohne Mängel. Auch gut mit Gamepad spielbar.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Modus
Zahl der Spieler: bis zu vier Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Windows XP, 2,4 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, Geforce 8500 oder Radeon HD 2600
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Windows XP, 2,3 GHz Quad Core CPU, 2 GB RAM, Geforce GTX 560 oder Radeon HD 5850

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Die Kämpfe sind mitunter sehr blutig, jedoch in Comic-Grafik. Zudem ist der Humor in manchen Missionen mehr als derb.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Press-Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 40:00
Wir haben eine Test-Version vor dem Erscheinen des Spiels auf Herz und Nieren geprüft. Wir hatten mit einigen kleineren Bugs zu kämpfen und mussten sogar die eine oder andere Mission wiederholen, weil bestimmte Ereignisse in den Aufträgen nicht ausgelöst wurden.

PRO UND CONTRA

- ✚ Wieder einmal ein riesiges und abwechslungsreiches Arsenal aus Milliarden von Waffen
- ✚ Abgedrehtes Setting mit vielen schrägen Charakteren
- ✚ Pechschwarzer Humor, vor allem in den Nebenmissionen
- ➖ Kaum relevante Neuerungen im Vergleich zu Teil 2
- ➖ Balancing funktioniert eher schlecht, wenn man alle Nebenmissionen erledigt

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **85**

McGame.com präsentiert

PC Games

EXKLUSIV-ANGEBOT:
SPIEL UND SEASON PASS!

~~60,98 €~~
49,99 €

INKLUSIVE

UND SO KOMMST DU AN DAS ANGEBOT:

1. Gehe auf www.pcgames.de/codes. Gib dort die Nummer Deiner persönlichen Codekarte aus dem Heft ein, um den Code für McGame.com zu erhalten.
2. Gehe auf www.mcgame.com/pcgames-tew
3. Lege das Spiel in den Warenkorb.
4. Gib den Code in das Feld „Code einlösen“ ein.
5. Nach der Zahlung bekommst Du den Zugang zu The Evil Within + Season Pass.

© 2014 ZeniMax Media Inc. Developed in association with Tango Gameworks. The Evil Within, Tango, Tango Gameworks, the TA logo, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. [All other trademarks or trade names are the property of their respective owners.] All Rights Reserved.

McGame.com

www.mcgame.com | Angebot gültig bis 25.11.2014

Die blutigen Exekutionen laufen automatisch ab, durch korrekte Tasteneingaben gibt's aber Bonuspunkte.

Für die aufwendigen Cutscenes wurden sehr gute Darsteller per Performance-Capture erfasst.

Die PC-Version von *Ryse* ist nicht nur schicker, sondern auch schneller als das Xbox-One-Original.

Ryse: Son of Rome

Von: Felix Schütz

Ryse auf dem PC: Sauber portiert, famos inszeniert. Nur das Gameplay, das bleibt leider gleich.

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

Ohne Fleiß kein *Ryse* – ein Motto, das sich Crytek zu Herzen genommen hat. Denn für die PC-Umsetzung ihres Römerspektakels haben sich die Frankfurter sichtlich Mühe gegeben und noch mehr Leistung aus ihrer Cryengine 3 gekitzelt. Mit Erfolg! Der PC-Port ist nicht nur schärfer, sondern auch schneller als das Original von der Xbox One: Schon ein guter Mittelklasse-Rechner reicht aus, um *Ryse* auf hoher Detailstufe zu spielen. Wer über starke Hardware verfügt, darf sogar eine 4K-Auflösung wählen. Einziger Patzer der PC-Umsetzung: Die Tastenbelegung lässt sich nicht ändern. Immerhin ist die Standard-Einstellung aber so durchdacht, dass sich *Ryse* trotzdem ganz bequem mit Maus und Tastatur spielen lässt.

Rachefeldzug durch die Antike

Inhaltlich ändert sich gegenüber der Xbox-One-Version leider nichts: *Ryse* inszeniert ein grafisch umwerfendes, spielerisch aber allzu seichtes Antikenepos, das sein großes Potenzial nie richtig ausschöpft: Die Geschichte erzählt von dem römischen Zenturio Marius Titus, dessen blutiger Rachefeldzug ihn vom prächtigen Rom bis ins raue Britannien führt. Ein tolles, unverbrauchtes Setting, das Crytek aber nur in lineare Levelschläuche randvoll mit Gegnern verpackt.

Blutiges Actionballett

Ryse ist nämlich ganz auf seine brutalen Kämpfe zugeschnitten: Die linke Maustaste entfesselt Schwerthiebe, die rechte dafür Schildattacken – Letztere richten weniger Schaden an, bringen aber gepanzerte Gegner ins Straucheln und sind daher unverzichtbar für den Sieg. Feindliche Hiebe werden über die Leertaste abgeblockt und schweren Angriffen weicht Marius mit einer Seitwärtsrolle aus. Das spielt sich anfangs gut und wuchtig, allerdings fällt der Anspruch dabei so gering aus, dass das ständige Hauen und Stechen schnell an Reiz verliert. Schließlich verdrischt Marius seine Feinde nur so lange, bis ein Schädelsymbol über ihnen erscheint. Dann noch ein Druck auf die E-Taste und schon führt Marius einen fantastisch inszenierten Finishing Move aus. Diese brutalen Szenen laufen automatisch ab – wenn wir dabei aber im richtigen Moment rechts- oder linksklicken, erhalten wir zumindest mehr Lebenskraft, XP oder andere Boni. Für Erfahrungspunkte schaltet Marius neue Finisher und Statusverbesserungen frei, was aber kaum motiviert – die Upgrades fühlen sich einfach zu unbedeutend an.

So toll die Action auch aussehen mag: Ohne zusätzliche Waffen, raffinierte Konter oder knifflige Kombos ist das Kampfsystem schlichtweg zu flach geraten. Die wenigen Gegnertypen wiederholen sich außerdem zu oft und auch die Kamera kostet gelegentlich Nerven, wenn sie wieder mal selbstständig dramatische Winkel

Der kooperative Mehrspielermodus: In Gladiatorengestalt säbeln wir uns gemeinsam mit einem Mitspieler durch die Gegnerhorden.

einnimmt, dabei aber prompt Marius' Angreifer aus dem Blick verliert.

Die spinnen, die Römer!

Abseits der Schwertkämpfe hat *Ryse* nur wenig zu bieten. Erkundungsabschnitte, Entscheidungen, Geschicklichkeitseinlagen oder dramatische Reitszenen – das alles sucht man vergeblich. Hin und wieder müssen wir nur mal an einem antiken Geschütz Platz nehmen und damit Wellen von Angreifern abschießen – das spielt sich nicht nur arg simpel, sondern fühlt sich schlichtweg deplatziert an. Ebenfalls schade: Obwohl Marius den Rang eines Zenturios hat, darf er anderen Soldaten nur in wenigen, vorgegebenen Momenten Befehle erteilen – per Tastendruck kommen ihm dann vielleicht mal ein paar römische Bogenschützen zu Hilfe, doch mehr Taktik ist nie gefragt. In ausgewählten Szenen muss Marius auch mit mehreren Legionären eine Schildformation bilden und damit gegen die feindlichen Stellungen vorrücken. Das sieht klasse aus, doch in der Praxis tut man dabei nicht mehr, als abwechselnd zwei Tasten zu drücken und zuzugucken, wie unsere Legionäre fast automatisch die Gegner mit Speeren bewerfen. Das spielt sich so banal, daraus hätte man ebenso gut eine Zwischensequenz machen können.

Noch Spiel oder schon Film?

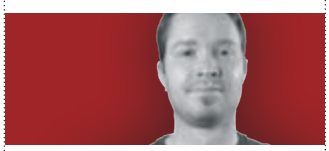
Ohnehin möchte *Ryse* mit seiner filmartigen Inszenierung offenbar lieber ein cineastisches Erlebnis als ein richtiges, forderndes Videospiel sein. Und wer mit einer entsprechenden Erwartung an das Spiel rangeht, bekommt auch tatsächlich viel geboten: Die Story trieft zwar vor Klischees und Pathos, ist aber zumindest mit langen, enorm aufwendigen Zwischensequenzen garniert. Professionelle Schauspieler wurden mit modernster Performance-Capture-Technik erfasst, dadurch kommen ihre Darstellungen hervorragend zur Geltung: Von den exzellenten Sprecherleistungen über die detaillierten Gesichtszüge bis hin zum stimmungsvollen Sound hinterlassen die Videos einen tollen Eindruck. Leider vermischen die Autoren die eigentlich bodenständige Heldengeschichte mit unnötigen Fantasy-Elementen – das zieht die Stimmung deutlich runter. Nach einem gelungenen Einstieg wird der Plot außerdem so sprunghaft und wirr erzählt, dass Marius' Entwicklung vom treuen Soldaten zum getriebenen Einzelkämpfer arg unglaubwürdig wird. Und so verkauft sich *Ryse* trotz starker Inszenierung und unverbrauchtem Römer-Setting am Ende nur als spielbarer B-Movie.

Verbündete in der Arena

Rom wurde zwar nicht an einem Tag erbaut, zum Durchspielen von *Ryse* reicht's aber locker – etwa sechs Stunden lang ist man mit der Solo-Kampagne beschäftigt. Danach lockt noch ein kooperativer Multiplayermodus zum Weiterspielen. Als Gladiator bestreitet man hier gemeinsam mit einem Online-Mitspieler kurzweilige Arena-Gefechte. PvP-Kämpfe sind allerdings nicht möglich, der Mehrspielerpart bietet lediglich Kämpfe gegen immer gleiche Gegnerwellen. Das spielt sich auf Dauer zwar eintönig, doch für ein paar Runden am Feierabend geht das schon in Ordnung. Für gewonnene Koop-Partien verdienen wir Ingame-Währung, die wir in Booster Packs mit frischer Ausrüstung für unseren Gladiator investieren. Prima: Anders als in der Konsolenfassung enthält die PC-Version hierbei keinerlei Mikrotransaktionen, man kann also keine Booster Packs für echtes Geld kaufen und sich dadurch einen Vorteil verschaffen. Cryteks umstrittener, hauseigener Online-Dienst Gface kommt übrigens nicht zum Einsatz, die Spielersuche läuft komplett über Steam. Fair: Alle DLC-Pakete der Konsolenfassungen sind schon enthalten, PC-Spieler bekommen also alle Bonus-Arenen und Skins der Konsolenfassung mitgeliefert. Bei einem Preis von 40 Euro darf man das allerdings auch erwarten. ❑

MEINE MEINUNG |

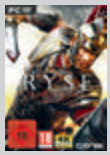
Felix Schütz



„Grafik ist nicht alles. Außer bei Ryse."

Nix Neues im alten Rom: *Ryse* bleibt auch auf dem PC ein kurzes, spielerisch seichtes, aber immerhin top inszeniertes Actionspiel, das vor allem von seiner Grafik und seinen Schauwerten lebt. Das ist okay, solange man eben nicht mehr erwartet – mich haben allein die sehr guten Zwischensequenzen und die starken Schauspielerleistungen gerade genug motiviert, um das Römerspektakel in einem Rutsch durchzuspielen. Klar, das Gameplay von *Ryse* mag eine Enttäuschung sein, doch als cineastisches Erlebnis, das vor allem visuell beeindrucken will, geht das Gesamtpaket für mich in Ordnung.

RYSE:
SON OF ROME



Ca. € 40,-
10. Oktober 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Crytek
Publisher: Crytek
Sprache: Multilingual, u.a. Deutsch
Kopierschutz: *Ryse* muss online über Steam aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Fantastische Texturen, prächtige Kulissen, detaillierte Gesichtszüge – auf Wunsch sogar in 4K-Auflösung.
Sound: Stimmungsvoller Soundtrack und gute deutsche Sprecher. Die englischen Stimmen sind noch besser.
Steuerung: Die Tastenbelegung lässt sich nicht ändern, trotzdem spielt sich *Ryse* mit Maus und Tastatur (oder mit Gamepad) sehr gut.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 25 Karten, 4 Modi
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Windows Vista oder höher, Dualcore-CPU mit Hyperthreading oder Quadcore, 4 GB RAM, Grafikkarte mit 1 MB VRAM
Empfehlenswert: AMD FX-8350 / Intel Core i5-4570, 8 GB RAM, Geforce GTX 670 / Radeon R9 270X

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Ryse ist ungeschnitten und extrem brutal. Gegner werden durchbohrt und verstümmelt, Blut, Schreie und schmerzverzerrte Gesichter inklusive.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam Releaseversion
Spielzeit (Std.:Min.): 8:00
Nach der Kampagne (ca. 6 Stunden) spielten wir einige Multiplayerpartien.

PRO UND CONTRA

- ✚ Fantastische Inszenierung
- ✚ Unverbrauchtes Setting
- ✚ Wuchtiges Kampfgefühl
- ✚ Technisch gute PC-Umsetzung
- ✚ Gelungene Atmosphäre
- ✚ Tolle, lange Zwischensequenzen
- ✚ Aufwendiger Sound, gute Musik
- ✚ Starke Sprecher (dt. und engl.)
- ✚ Abwechslungsreiche Umgebungen
- ✚ Alle DLCs in PC-Version enthalten
- ➖ Anspruchloses Kampfsystem
- ➖ Immer gleiche Bewaffnung
- ➖ Lineare Levels, eintöniger Ablauf
- ➖ Ödes Upgradesystem
- ➖ Sprunghafte, wirre Erzählweise
- ➖ Fantasy-Elemente wirken aufgesetzt
- ➖ Extrem simple Minispiele
- ➖ Tastenbelegung nicht editierbar
- ➖ Kurze Kampagne (ca. 6 Stunden)

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **68**

Der Wächter ist einer der Bossgegner, denen ihr euch in *The Evil Within* wiederholt stellen müsst. Die Qualen-Armbrust mit ihren zahlreichen Bolzenvarianten ist ein bewährtes Mittel, um ihn zumindest zeitweise aus dem Verkehr zu ziehen.

The Evil Within

Von: Wolfgang Fischer

So geht richtig guter Survival-Horror: *Resident Evil*-Altmeister Mikami lehrt die Konkurrenz das Fürchten!

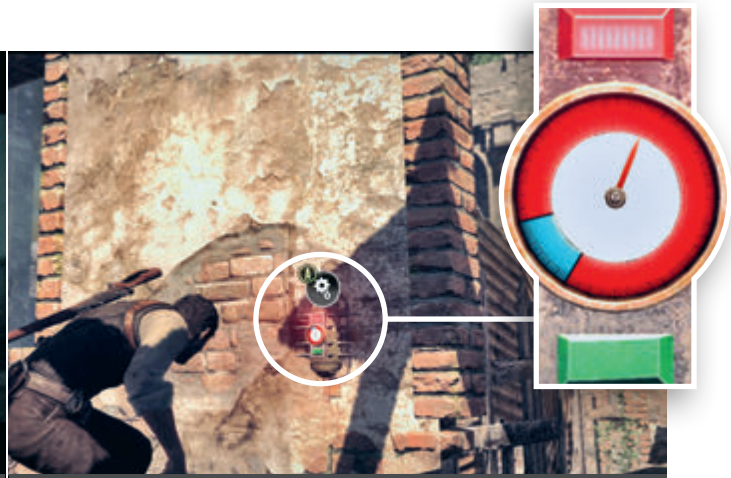
Detective Sebastian Castellanos ist ein harter Hund, der privat und beruflich schon viel durchmachen musste. Aber diese Erfahrungen sind nichts verglichen mit der Gewaltorgie, deren Zeuge er zusammen mit zwei Kollegen in der Beacon-Nervenheilanstalt wird: überall verstümmelte Leichen und hektoliterweise Blut am Boden und an den Wänden. Aber es wird noch schlimmer: Kurz nachdem Sebastian eine schattenhafte Gestalt dabei beobachtet hat, wie sie drei Polizisten in Windeseile erledigt, gehen auch bei ihm die Lichter aus. Er findet sich kopfüber hängend in einem Kühlraum wieder, umringt von grausam zugerichteten Leichen, während im Nebenraum ein irrer Maskenmann bei klassischer Musik einen Kadaver in Einzelteile zerlegt. Willkommen in der Albtraumwelt des Survival-Horror-Abenteuers *The Evil Within*!

Riesige Levels, großer Umfang

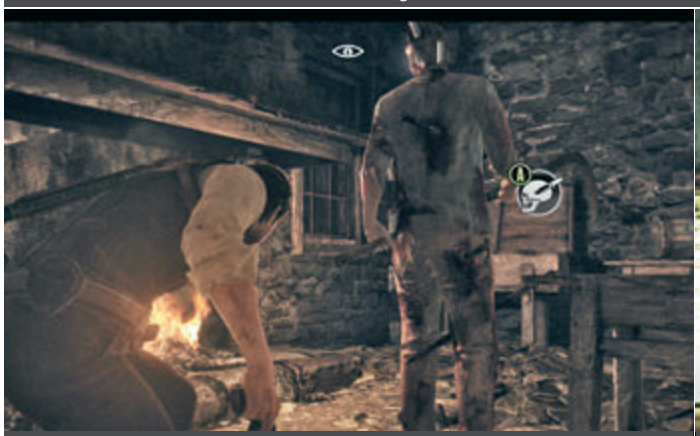
Unser sympathischer Protagonist Sebastian braucht nicht lange, um herauszufinden, dass es sich bei dem Horroruniversum, in dem er sich befindet, unmöglich um die Realität handeln kann, sondern vielmehr um das Produkt eines kranken Geistes. Das unterstreichen auch zahlreiche schnelle Szenenwechsel. Ein Beispiel: Gerade noch erforscht ihr eine Höhle mit riesigen unheimlichen Puppenköpfen, verfolgt von einer unheimlichen Gestalt, die nur aus Blutstropfen zu bestehen scheint. Im nächsten Moment steht ihr in einem lichtdurchfluteten Sonnenblumenfeld. Vom unnachgiebigen Verfolger ist plötzlich nichts mehr zu sehen. Ergibt das einen Sinn? Anfangs nicht, doch je tiefer ihr in die absurde Horrorwelt eintaucht, desto klarer wird, was hier eigentlich vor sich geht. Und auch wenn die 15 Kapitel des Spiels teilweise riesig sind, so geht es doch stets vorwärts. Erneute Zwangsbesuche in bereits erkundeten Gebieten (sog. Backtracking), wie man sie von so manchem Survival-

Über das Upgradesystem könnt ihr die Fähigkeiten eures Helden verbessern und Waffen aufwerten.

Das Inventar ist sehr übersichtlich gehalten. Hier könnt ihr auch vier Gegenstände definieren, die man per Tastendruck schnell anwählen kann. Bei Maus-und-Tastatur-Steuerung sind das die Funktionstasten 1 bis 4.



Fiese Annäherungssprengfallen wie diese gibt es an vielen Stellen. Wenn ihr sie entschärft (rechtzeitig drücken, um die blaue Fläche zu treffen) erhaltet ihr Komponenten, um Armbrustbolzen zu bauen.



In vielen Abschnitten könnt ihr Gegner schleichend und ohne Munitionsverschwendung aus dem Verkehr ziehen. Das Auge zeigt auf dem Einfach-Schwierigkeit an, ob euch das Opfer bemerkt hat.

Das Gegner-Design von *The Evil Within* ist einfach fantastisch. Der freundliche Doktor mit den wilden Augen würde an uns gerne eine ambulante Blinddarm-Entfernung durchführen. Ohne Narkose versteht sich.

Horror-Titel kennt, gibt es in *The Evil Within* praktisch gar nicht. Zudem sind die Levels herrlich abwechslungsreich: mal schlauchartig, dann wieder weitläufig, aber stets mit viel Liebe zum Detail gestaltet und inklusive hübscher Licht-, Schatten- und Partikeleffekte. Einzig die Texturqualität, die selbst bei den höchsten Grafikeinstellungen nicht über Xbox-One-Niveau hinausgeht, trübt den guten grafischen Gesamteindruck der durchweg atmosphärischen Locations etwas.

Auf großer Erkundungstour

Ebenso abwechslungsreich wie die Levels sind die Aufgabenstellungen in *The Evil Within*. Angeschlagen und unbewaffnet seid ihr im ersten Kapitel nur auf der Flucht. Im zweiten Abschnitt lernt ihr die wichtigsten Spielmechaniken (schleichen, Fallen nutzen und ballern) kennen und dürft sie im anspruchsvollen und weitläufigen dritten Level dann ausführlich gegen eine Vielzahl von Gegnern anwenden – inklusive eines ersten kleinen Bosskampfs. In fast allen folgenden Levels haben die Entwickler versucht, euch möglichst viel Abwechslung zu bieten. Mal liegt der Fokus auf dem Lösen von meist recht simplen Rätseln (die meisten Kopfnüsse bietet die Villa in Kapitel 8), in anderen Kapiteln steht dafür die Action klar im Vordergrund (zum Beispiel in den Ruinen des sechsten Abschnitts). Während die ersten Levels mit weniger als 30 Minuten Spielzeit noch recht kurz ausfallen, verbringt ihr in späteren Missionen gerne mal eine Stunde oder länger. Selbst wenn es euch gelingt, Sebastian ohne Ableben durch die Levels zu lotsen. Es lohnt sich nämlich, auch die abgelegenen Ecken eines Levels zu erkunden, weil dort oft Munition oder andere Schätze auf euch warten. Wer es schafft, bestimmte Statuen zu finden, der wird dafür mit Schlüsseln belohnt. Mit diesen öffnet ihr an einem sicheren Ort Schließfächer, in denen sich äußerst nützliche Gegenstände befinden.

Normal ist das neue Schwer

Euren Helden am Leben zu halten, ist keine Aufgabe, die man auf die leichte Schulter nehmen sollte. Denn neben der unsauberen PC-Portierung, auf die wir gleich noch eingehen, war rund um die Veröffentlichung des Spiels der hohe Schwierigkeitsgrad von *The Evil Within* ein großes Aufregerthema. Zu Unrecht, wie wir finden: Mikamis Horrorshow ist wegen der allgegenwärtigen Munitions- und Item-Knappheit bereits auf dem normalen Schwierigkeit eine sehr große Herausforderung, aber durchgehend fair und auch sehr gut ausbalanciert. Wenn man in *The Evil Within* scheitert, liegt die Schuld in den allerseltensten Fällen beim Spiel, sondern vielmehr beim Spieler. Das Scheitern an bestimmten Stellen weckt den Ehrgeiz, alternative Methoden zu suchen – zum Beispiel die Verwendung der zahlreichen Fallen im Spiel –, um beim nächsten Versuch erfolgreicher zu sein. Dabei stellt sich nur selten Frust ein, nicht zuletzt, weil Speichermöglichkeiten und Checkpoints extrem fair gesetzt sind.

Auf dem einfachen Schwierigkeitsgrad habt ihr zwar etwas mehr Munition und die Gegner verursachen auch weniger Schaden, der allgegenwärtige *TEW*-Nervenkitzel und das Gefühl der ständigen Bedrohung bleibt aber erhalten. Nicht zuletzt, weil sich die Anzahl der lauernden Gegner nicht ändert und weil Kämpfe gegen die zahlreichen kleinen und großen Bossgegner nur minimal leichter ausfallen. Richtig gut gelungen ist den Entwicklern im Übrigen das Gegnerdesign. Das gilt für einfache Widersacher ebenso wie für die toll gestalteten Bosse, die nur dem Hirn eines kranken Genies entsprungen sein können. Witziges Detail: Standardgegner sehen nach einem Neustart immer etwas anders aus als zuvor.

Wenig Waffen, viele Taktik-Optionen

Wie in vielen Survival-Horrorspielen sind auch bei *The Evil Within* die Kämpfe das Salz in der Suppe. Euer Waffenarsenal beinhaltet neben den obligatorischen Klassikern Pistole und Schrotflinte auch ein Scharfschützengewehr (besonders wertvoll in den großen, offenen Arealen), Granaten und die äußerst vielseitige Qualen-Armbrust. Für Letztere gibt es eine Vielzahl von Bolzen mit un-

Die Rätsel in *The Evil Within* fallen fast alle recht simpel aus. Hier müssen wir aus dem Wandgemälde ableiten, welchen Knopf wir drücken müssen, um den Raum lebendig verlassen zu können.

terschiedlichen Effekten, von denen ihr aber nur eine sehr begrenzte Anzahl mit euch führen dürft. Ihr könnt damit unter anderem Gegner in Brand setzen, sie in die Luft sprengen, blenden oder für kurze Zeit bewegungsunfähig machen. Gerade in Bosskämpfen oder Auseinandersetzungen mit vielen Gegner ist die Qualen-Armbrust ein sehr mächtiger Verbündeter.

Während man beispielsweise in *Resident Evil 4* am Boden liegenden Gegnern mit einem beherzten Tritt den Rest geben kann, dürft ihr in *The Evil Within* Streichhölzer benutzen, um diese abzufackeln. Wer sich hier geschickt anstellt, setzt damit gleich mehrere Gegner in Brand. Ein probates Mittel, um mehrere Feinde gleichzeitig loszuwerden, ohne dabei unnötig Munition zu verschwenden. Wenn ihr mit Bedacht vorgeht, könnt ihr an vielen Stellen im Spiel zudem Munition sparen, indem ihr Gegner per Stealth-Kill aus dem Weg räumt.

Motivierendes Upgrade-System

In jedem Level von *The Evil Within* gibt es einen Safe Room, in dem euch die Feinde nichts anhaben können. Von dort aus könnt ihr stets an einen unheimlichen Rückzugsort reisen, wo ihr euren Spielfortschritt sichern und die bereits erwähnten Schließfächer öffnen könnt. Dort findet ihr auch einen wenig einladenden elektrischen Stuhl, der jedoch eine wichtige Funktion erfüllt. Ihr könnt damit wichtige Charaktereigenschaften eures Helden verbessern, euer Inventar erweitern und – das ist besonders wichtig – eure Waffen in verschiedenen Bereichen deutlich aufwerten. Als Währung fungiert eine seltsame grüne Flüssigkeit, die ihr von besiegten Gegnern erbeutet oder in den Levels findet.

Unsaubere PC-Portierung

Wie zuvor schon angedeutet, ist *The Evil Within* technisch gesehen kein steter Quell der Freude. Man sieht dem Titel seinen Konsolenschwerpunkt und die nicht optimale PC-Portierung durchaus an. Wir hätten uns für die PC-Fassung höher aufgelöste Texturen und eine flüssigere Darstellung auf nicht ganz so performanten Systemen gewünscht. Auch auf die Darstellungsbeschränkung mit maximal 30 Bildern pro Sekunde, die sich im Einstellungsmenü nicht ausschalten lässt, hätten PC-Spieler gerne verzichtet. Die dicken schwarzen Balken, die laut Hersteller Bethesda eine bewusste Designentscheidung darstellen und nicht dazu dienen, die Grafikkarte weniger zu beanspruchen, sind für viele ebenfalls ein Ärgernis. Wer sich damit gar nicht anfreunden will und sich ein wenig mit Befehlen auskennt, die man über die optional aufrufbare Kommandokonsole eingibt, der darf Framerate-Beschränkungen und Balken über direkte Engine-Befehle ausschalten. Wir haben uns an diesen kleinen Makeln nicht allzu sehr gestört, da weder das Spielgefühl noch die grandiose Atmosphäre darunter leidet. ❑

MEINE MEINUNG | *Wolfgang Fischer*

„Shinji sagt: Ist es zu hart, bist du zu schwach!“

Habt ihr euch schon gefragt, wie der Nachfolger von *Resi 4* ausgesehen hätte, wenn Mikami ihn gemacht hätte? *The Evil Within* ist die beeindruckende Antwort darauf. Kein krampfiges Koop-Gameplay, keine Quicktime-Orgie, keine Kompromisse. Letzteres gilt auch für den hohen, aber nie unfairen Schwierigkeitsgrad des Spiels, der *The Evil Within* zur packendsten Survival-Horror-Erfahrung der letzten Jahre macht. Auch, weil es Mikami und seinem Team gelingt, über die gesamte Spieldauer von über 15 Stunden hinweg die Spannung und den Puls hochzuhalten. Da kann ich es auch verschmerzen, dass ich mich nur selten richtig gegruselt habe. Einziger Wermutstropfen: So toll *The Evil Within* als Erfahrung ist, so wenig überzeugt die PC-Umsetzung. Die grafische Qualität auf Xbox-One-Niveau rechtfertigt keineswegs die absurd hohen Hardware-Anforderungen.

THE EVIL WITHIN

Ca. € 40,-
14. Oktober 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Tango Softworks
Publisher: Bethesda
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Online-Aktivierung über Steam mit Kontobindung

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Gute Licht- und Partikeleffekte, aber stellenweise niedrig aufgelöste Texturen und ruckelige Darstellung
Sound: Stimmige Soundkulisse, professionelle deutsche Sprecher
Steuerung: Ordentlich funktionierende Kontrolle mit Maus und Tastatur. Spielt sich aber mit Controller deutlich flüssiger und besser.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Win 7/8 (64 Bit), Core i7 mit vier oder mehr Kernen, Geforce 460 (1 GB), 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
The Evil Within strotzt nur so vor expliziten Gewaltdarstellungen, ekligen Splatterszenen und knallharten Sterbesequenzen. Selbst für hartgesottene Action- und Horrorfans sehr harte Kost.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 17:00
Während des kompletten Tests traten keine Bugs auf. Die Performance des nur unzureichend auf den PC angepassten Titels lässt auf vielen Systemen aber zu wünschen übrig.

PRO UND CONTRA

- \+ Tolle, sehr dichte Atmosphäre
- \+ Variables Gameplay mit gut gesetzten Tempowechseln
- \+ Motivierendes Upgrade-System
- \+ Rätsel gut designt, aber simpel
- \+ Stimmige Sounduntermalung
- \+ Über die gesamte Spieldauer unfassbar spannend
- \+ Guter Umfang mit 15-20 Stunden
- \+ Professionelle deutsche Synchro
- \+ Herrlich krankes Gegnerdesign
- \+ Fordernder Schwierigkeitsgrad …
- – … der sogar auf Normal durch Munitionsarmut zu knackig ausfällt
- – Blasse Nebendarsteller
- – Technisch schwache PC-Portierung
- – Etwas zu geringe Rätseldichte
- – An manchen Stellen fehlende Übersicht durch zu nahe Kamera
- – Ausufernde Gewaltdarstellung, die aber perfekt zum Szenario passt

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **90**

MASTER YOUR BATTLEFIELD.

Einzigartig: Die Kombination aus analogem X-Celerator Daumenschalter und einem neuartigen Buttonlayout, inklusive dem genialen Fin Switch, verschaffen euch die ultimative Kontrolle in allen War Thunder Missionen – egal, ob zu Land oder in der Luft! Kompromisslos: Dank des 8200 DPI R3 Lasersensor und des umfangreiche Software-Pakets inklusive War Thunder Set-Up habt ihr das Geschehen immer im Griff. Individuell: Das ist euch noch nicht genug? Mit 16 Mausbuttons, 31 programmierbaren Funktionen und einem 2-Wege-Lichtsystem mit eindrucksvollen 16,8 Mio. Farben ist die ROCCAT™ Tyon der perfekte Begleiter für alle virtuellen Schlachtfelder – egal, ob im actiongeladenen Arcade-Gefecht oder für anspruchsvolle Simulationen.

JETZT KOSTENLOS AUF
WWW.WARTHUNDER.COM

MEHR INFOS UNTER
WWW.ROCCAT.ORG/TYON

Exekutionen sind brutal inszeniert; die Kämpfe fühlen sich intensiv und wuchtig an.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Mittelerde: Mordors Schatten

Von: Peter Bathge

Viel Feind', viel Ehr. Viel Bekanntes, viel Routine.

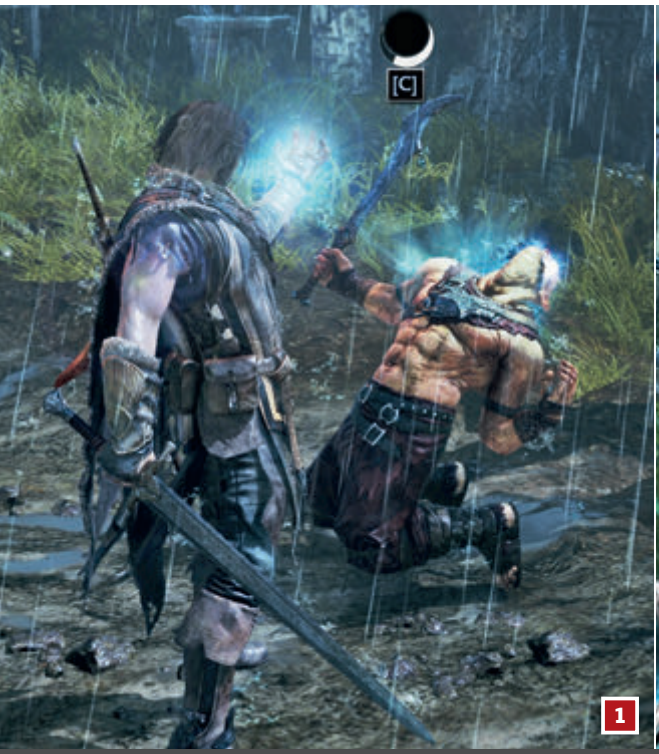
Sauron ist wieder da. Der Tyrann aus J. R. R. Tolkiens Fantasy-Welt Mittelerde kehrt zurück ins finstere Mordor, wo Horden willenloser Orks schon darauf warten, unter seiner Führung die Menschheit auszulöschen. *Mordors Schatten* betraut euch mit der Aufgabe, Saurons Aufstieg zu verhindern. Wer *Der Herr der Ringe* gelesen oder im Kino geschaut hat, weiß: Das ist ein hoffnungsloses Unterfangen. Weil die Geschichte des Action-Adventures aus dem Hause Monolith aber vor den Ereignissen der Vorlage spielt, hat der Plan noch Aussicht auf Erfolg. Talion, ein Soldat Gondors, begibt sich infolge eines persönlichen Verlusts auf einen Rachefeldzug gegen eine Reihe von Saurons Handlangern. Talions Motive sind nachvollziehbar, doch Monolith verpasst es, der Figur Leben einzuhauchen. Seine angebliche Trauer wirkt seltsam abstrakt, er selbst bleibt blass. Ohne große Gefühlsregung schnetzelt sich der Held durch Mordor und am Ende hat der Spieler beinahe vergessen, warum er sich einst überhaupt auf den Weg gemacht hat. Einzig die Auftritte eines kessen

ULTRA-TEXTUREN

Vorsicht: Für vermeintlich vollste Grafikpracht verlangt *Mordors Schatten* nach einer Grafikkarte mit üppigen 6 GB VRAM!

Wer die eigene Hardware ausreizen möchte, muss zuerst das Ultra-HD-Texturen-Paket per Steam installieren. Eine detaillierte Anleitung dazu findet ihr auf http://on.pcgames.de/1v20B4m. Schaltet ihr im Spiel die Ultra-Texturen ein, ohne den Download getätigt zu haben, kommt es zu Bildfehlern bei Blitzen. Unserer Erfahrung nach reicht die High-Einstellung übrigens vollkommen aus – Unterschiede zur Ultra-Version sind marginal und stehen in keinem Verhältnis zu den Systemanforderungen.

Die Geschichte um Talion (links) und seinen zunächst namenlosen Geist-Begleiter beginnt vielversprechend, nimmt aber schnell wirre Züge an.



Gewöhnliche Orks und im Kampf geschwächte Hauptmänner lassen sich per Brandmal auf Talions Seite ziehen 1. Ihre Zugehörigkeit lässt sich anschließend an den leuchtend blauen Augen ablesen 2.

Orks namens Ratbag und des Mittelerde-Maskottchens Gollum sorgen für einige Lacher, sind aber zu selten. Mit ständiger Präsenz glänzt derweil Talions mysteriöser Begleiter: Der Geist eines Elben verleiht dem Waldläufer übernatürliche Fähigkeiten.

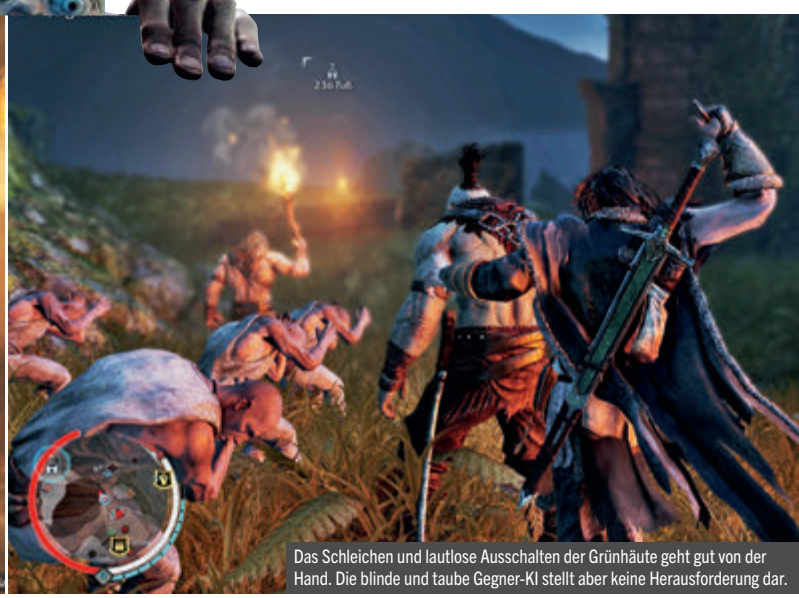
Aus der starken Lizenz macht Monolith zu wenig. Zwar gibt es im Spiel zahllose optionale Texte und vertonte Nebengeschichten, die Fans einen tieferen Einblick in die faszinierende Welt aus Tolkiens Feder gewähren. Die Handlung pfeift allerdings auf in den Büchern etablierte Fakten und besonders das Ende lässt eingefleischte Tolkien-Fans schaudern.

Batman: Mordor City

Angesichts der unterhaltsamen und ständigen Schwertkämpfe rücken die Versäumnisse der Story jedoch bald in den Hintergrund. Monolith bedient sich dabei stark an den *Arkham*-Spielen von *Batman*-Entwickler Rocksteady. Es gibt schlechtere Vorbilder. Und so machen auch die Auseinandersetzungen mit den Orks in *Mordors Schatten* einen Heidenspaß. Talion beherrscht Ausweichrollen, kann über Feinde springen, sie lähmen oder ins Feuer schubsen. Er wirft mit Dolchen um sich oder nutzt seinen Bogen inklusive Zeitlupenmodus, um entfernte Widersacher auszuschalten.

Dabei steigt mit jedem Treffer der Combo-Zähler und schaltet Spezialangriffe frei. Jedenfalls solange, bis Talion getroffen wird. Um das zu verhindern, gilt es im richtigen Moment zu blocken. Wie bei *Batman: Arkham City* ist in diesem Zusammenhang die Konter-Taste euer bester Freund. Wann sie zu drücken ist, wird euch durch Soundeffekte oder abschaltbare Icons angezeigt. Der flüssige Wechsel zwischen Talions drei unterschiedlichen Waffen, die feinen Animationen und die rabiaten Finishing Moves inklusive fliegender Köpfe und reichlich vergossenen schwarzen Ork-Bluts ergeben ein beeindruckendes Gesamtbild mit kernigem Treffer-Feedback.

Selbst in Mordor stehen explosive Fässer (mit Grog) rum, die bei Beschuss explodieren. Alternativ tut's auch ein Lagerfeuer.



Das Schleichen und lautlose Ausschalten der Grünhäute geht gut von der Hand. Die blinde und taube Gegner-KI stellt aber keine Herausforderung dar.

▲ Die Quick-Time-Events beim Reiten und Abmurksen von Hauptmännern sind mit der Maus ein Klacks.

◀ Talion lernt im Laufe der Story, zwei Arten von Reittieren zu zähmen. Der Rancor-Verschnitt rechts ist die Luxusklasse.

Das damit verbundene Knöpfchengedrücke gestaltet sich zu Beginn ganz schön anspruchsvoll, denn Talion hält anfangs nur wenige Treffer aus und seine Gesundheit regeneriert sich nicht automatisch. Lebensenergie gibt es nur, wenn ihr eines der großzügig verteilten Kräuter verzehrt. Dabei ist es nicht möglich, sich einen Vorrat anzulegen und während der Gefechte ein paar Blätter zu kauen. Stattdessen ist oftmals Flucht die einzige Option, zumal euch das Spiel stellenweise mit wahren Gegnermassen und unendlichem Ork-Nachschub konfrontiert. Verschiedene Typen von Widersachern erfordern unterschiedliche Taktiken; Speerträger etwa blocken alle Schläge von vorne. Enttäuschend: Außer Orks und Ghulen haut ihr nur noch der Tierwelt in Form zweier gefährlicher Fleischfresser auf die Schnauze. Andere Mittelerde-Kreaturen wie Olifanten oder Riesenspinnen müssen draußen bleiben.

Habt ihr das Kampfsystem durchschaut, wendet sich das Blatt langsam zu euren Gunsten. Dazu trägt auch das sehr motivierende Upgrade-System bei: Für das stilvolle Ausschalten der Feinde (etwa mit lautlosen Stealth-Kills) und das Abschließen einer Fülle kompakter Nebenmissionen hagelt es Erfahrungspunkte. Damit baut ihr stufenweise Talions Gesundheitsvorrat aus, bringt ihm coole neue Angriffstechniken bei (etwa das Teleportieren zum Feind mit anschließender Exekution) und schaltet weitere Runen-Slots für seine Waffen frei.

Runen liefern spezielle, teils zufallsgenerierte Boni und stellen den einzigen „Loot“ im Spiel dar: Von Anfang bis Ende seid ihr mit denselben Waffen unterwegs, neue Ausrüstung gibt es nicht. Trotzdem verdient *Mittelerde: Mordors Schatten* Lob: Durch die ständigen Verbesserungen entsteht ein herrliches „Jetzt gibt’s was aufs die Fresse!“-Gefühl beim Spieler, wenn er endlich stark genug ist, um sich mit besonders zähen, jeweils einzigartigen Orks anzulegen: den sogenannten Hauptmännern und Häuptlingen. Das sind die Stars des wohl wichtigsten und einzig wirklich eigenständigen Features von *Mordors Schatten*: dem Nemesis-System.

Trefft alte Feinde

Monolith hat sich für sein neues Projekt viele Elemente aus anderen Action-Adventures zusammengeklaut. Das (sehr simple) Klettern bei gedrückter Sprint-Taste und das Aufdecken der Karte samt umliegender Beschäftigungsmöglichkeiten per Turm-Erklimmen erinnern etwa an die *Assassin’s Creed*-Serie. Die Art, wie das Spiel Talions Widersacher inszeniert, ist hingegen einzigartig.

Gefechte arten immer wieder in Massenschlachten aus. Wäre das Kampfsystem nicht so toll, würde man sich sehr schnell langweilen.

Die Antagonisten haben das gleiche Problem wie Talions Verbündete – sie besitzen überwiegend die Charaktertiefe eines Blatt Papiers.

Häuptlinge befinden sich an der Spitze des Heeresbildschirms, alle Orks darunter kämpfen um die besten Positionen wie Hauptmann oder Leibwächter. Schön: Jeder von Saurons Dienern hat einen Namen und spezielle Stärken, Immunitäten sowie Ängste. Diese Persönlichkeiten sind nicht in Stein gemeißelt: Eure Aktionen haben Auswirkungen auf die Zusammensetzung der Streitmacht und die Entwicklung der Orks. Feinde, vor denen ihr geflohen seid oder die Talion abgemurkst haben, begrüßen euch beim nächsten Zusammentreffen hämisch und mit verbesserten Fähigkeiten.

Leere Positionen werden mit frischen Soldaten besetzt und Privatfehden zwischen dem Helden und seinen ärgsten Widersachern entstehen. Talion kann sich jederzeit einen Ork herauspicken – um in der Story voranzukommen, muss er ohnehin mehrere Häuptlinge ausschalten. Den markierten Widerling trefft ihr am Zielort, oft hat er eine ganze Bande an Untergebenen und Leibwächtern dabei. Bei den Bodyguards handelt es sich meist selbst um erfahrene Hauptmänner.

Unterwürfige Widersacher

Wer gegen diese Übermacht kein Land sieht, bedient sich einer List: Geschwächten Gegnern verpasst Talion eine Gehirnwäsche, künftig kämpfen sie auf seiner Seite. Das sorgt für unbeschreiblich coole Momente. Den orkischen Protegé durch das Ausschalten von Rivalen und Vorgesetzten langsam an die Spitze von Saurons Heer zu führen, macht viel Spaß. Umso unverständlicher ist es, dass Monolith dem Spieler diese Möglichkeit erst so spät ermöglicht. Das volle Potenzial des Nemesis-Systems entfaltet sich so erst nach etwa zehn Stunden. Dann aber ist es ohnehin nahezu egal, denn wer fleißig Upgrade-Punkte gesammelt hat, verfügt zu diesem Zeitpunkt über eine nahezu unbesiegbare Schnetzelmaschine im Talion-Look. Die Unterstützung durch auf die eigene Seite gebrachte Grünhäute spielt dadurch nur noch eine untergeordnete Rolle. Letztlich ist es uns auch egal, ob ein Ork-Häuptling Angst vor Feuer hat oder immun gegen Fernkampfangriffe ist. Wer gerne schleicht, dem macht es das Spiel ebenfalls zu einfach. Im Gänsemarsch durch Mordor trabende Orks lassen sich problemlos einen nach dem anderen von hinten ausschalten, ohne dass die Kameraden den Braten riechen.

Darüber hinaus bietet *Mordors Schatten* abseits der Kämpfe nur solide Standardkost. Es eifert den Großen des Genres nach, ohne jemals ihre Klasse zu erreichen. Die in zwei Regionen aufgeteilte Spielwelt ist arm an interessanter Architektur und NPCs. Städte gibt es gleich gar keine. Dadurch wirkt das virtuelle Mordor steril und künstlich. Den 20 Hauptmissionen fehlt es zudem an Höhepunkten; viele Aufgaben sind banal und unterscheiden sich nur unwesentlich von den zufallsgenerierten Nemesis-Missionen. ❑

MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*

„Tolle Kämpfe gegen einzigartige Feinde vor mäßiger Kulisse“

Eine neue Serie, wie sie Monolith mit *Mittelerde* wohl plant, könnte schlechter beginnen. Mechanisch macht *Mordors Schatten* nämlich sehr vieles richtig. Gerade die ständigen Kämpfe haben mich immer wieder begeistert: erst wegen des zu Beginn happigen Schwierigkeitsgrads, dann weil Talion sich – aufgeputscht durch unzählige motivierende Levelaufstiege – so ungemein grazil und effektiv durch die Horden an Orks schnetzelt, dass das Zusehen eine Freude ist. Das Fundament ist also gut, beim Rest hat Monolith aber dezent gepfuscht. Handlung und Missionsvielfalt sind die größten Baustellen, aber auch die langweilige Spielwelt sorgt für Kopfschütteln. Und trotzdem hatte ich dank der personalisierten Gegner und der lustigen Gehirnwäsche-Option eine Menge Spaß; mein 100%-Spielstand kann das bezeugen.

MITTELERDE: MORDORS SCHATTEN

Ca. € 50,-
2. Oktober 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Monolith
Publisher: Warner Bros. Interactive
Sprache: Deutsch, Englisch, weitere
Kopierschutz: Online-Aktivierung über Steam mit Kontobindung

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detaillierte Ork-Fratzen, tolle Animationen, viel ödes Grau-Braun
Sound: Angemessen epische Musikuntermalung, exzellente Vertonung
Steuerung: Frei konfigurierbar. Gut mit Maus und Tastatur oder Gamepad bis auf kleine Kameraprobleme.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core i5 750/Phenom II X4 965, 4 GB RAM, Geforce GTX 460/ Radeon HD 5850
Empfehlenswert: Core i7 3770/AMD FX 8350, 8 GB RAM, Geforce GTX 660/Radeon HD 7950

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Menschenähnliche Kreaturen werden enthauptet, dabei fließt schwarzes Blut.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00
Mordors Schatten lief im Test einwandfrei und ohne Bugs.

PRO UND CONTRA

- \+ Klasse Kämpfe im Batman-Stil mit tollem Treffer-Feedback
- \+ Einzigartige, dynamische Gegner
- \+ Ork-Überläufer zu befehligen ist höchst unterhaltsam
- \+ Coole, mächtige Combo-Angriffe
- \+ Nützliche Upgrades, extrem motivierende Levelaufstiege
- \+ Spaßiges, flexibles Schleichen
- \+ Waffenverbesserungen per Runen
- \+ Sehr viele optionale, knackig-kurze Nebenaufträge
- \+ Einige interessante NPCs
- \+ Sehr gute Synchronsprecher
- \+ Faires Checkpoint-System
- – Leblose, gleichförmige Spielwelt
- – Großteils banale Hauptmissionen
- – Wenig Abwechslung
- – Wirre Handlung mit blassem Held
- – Manch eine unfaire Stelle mit unendlichem Gegnernachschub
- – Gehirnwäsche-Option für Nemesis-System kommt viel zu spät
- – Gegner-KI lässt sich im Schleichmodus zu einfach austricksen
- – Keine neue Ausrüstung
- – Geringer Wiederspielwert

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **75**

Die Spielwelt erkundet ihr in Echtzeit. Bei Kampfbeginn wechselt das Spiel in einen Rundenmodus.

Solche Bosskämpfe, in denen die Gegner spezielle Taktiken einsetzen, sind äußerst selten.

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

Wasteland 2

Von: Peter Bathge

Ein Rollenspiel, so oldschool, dass es im Vergleich mit der Konkurrenz alt aussieht.

Explodierende Kuhfladen. Das klingt nach einem Feature, das jedes Spiel haben sollte. Der Test von *Wasteland 2* belegt: ein Irrglaube! In der Endzeit-Vision von Entwickler-Urgestein Brian Fargo (*Fallout*) ist wirklich alles mit Fallen gesichert. Kisten, Türen und ja, sogar Kuhfladen. Einfach nur, um den Spieler zu ärgern. Das macht *Wasteland 2* oft, und zwar immer mit der Ausrede „Das war früher eben so!“. Kein Wunder, denn dieses Früher ist es ja, was *Wasteland 2* abbilden soll. Dafür haben mehr als 60.000 Unterstützer über Kickstarter rund vier Millionen Dollar für die Finanzierung des Rollenspiels gespendet: *Wasteland 2* soll die alte Glanzzeit der Party-RPGs wieder aufleben lassen, mit isometrischer Perspektive, Rundenkämpfen und jeder Menge Lesestoff.

Hohe Einstiegshürde

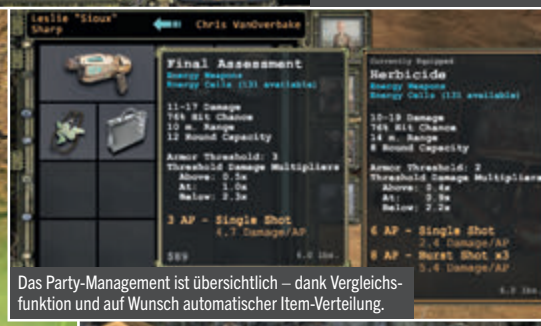
Der frustige Spielstart dürfte zusammen mit der minimalistischen Präsentation viele Interessierte abschrecken. Zu Beginn gilt es eine vierköpfige Gruppe von Desert Rangers zu kreieren, die viele Jahre nach dem dritten Weltkrieg für Recht und Ordnung im Ödland der USA sorgen soll. Für Zahlenfanatiker ist das natürlich der Himmel auf Erden. Die perfekte Party zu gestalten, macht eine Menge Spaß und nimmt viel Zeit in Anspruch; die wenigen verfügbaren Talentpunkte zu verteilen, kommt einer Folter gleich. Ohne Vorkenntnisse und in Abwesenheit eines Tutorials ist es jedoch sehr schwer, sich für die richtige Kombination aus Attributen und Talenten zu entscheiden. Zumal die Möglichkeit fehlt, vergebene Skillpunkte im Nachhi-

Anstrengend, aber typisch für *Wasteland 2*: Jede Falle einzeln entschärfen, sekundenlange Wartezeit inklusive.

Die Dialoge sind klasse geschrieben, die Quests bieten fast immer mehrere mögliche Verhaltensweisen.

Radioaktivität dient auf der Übersichtskarte als Barriere – bis ihr bessere Schutzanzüge erhaltet.

Authentisch wirkende Funksprüche und stimmige Textbeschreibungen erwecken die Welt zum Leben.



Das Party-Management ist übersichtlich – dank Vergleichsfunktion und auf Wunsch automatischer Item-Verteilung.

Eines der vielen verstecken Goodies: Statuen, die beim Anklicken Skillboni verleihen.

nein neu zu verteilen (Respec). Ein späterer Neustart ist da fast schon zwingend notwendig, wenn man in eine Sackgasse rennt.

Eure Vierertruppe ergänzt ihr im Spielverlauf um bis zu drei zumeist herrlich exzentrische Begleiter. Die Interaktion mit diesen Gefährten beschränkt sich aber auf ein paar knappe, amüsante Kommentare. Wer wie in *Dragon Age* spezielle Aufträge und emotionale Bindungen zum Rest der Truppe erwartet, wird enttäuscht. In *Wasteland 2* sind die Charaktere lediglich Zahnräder in der perfekt geölten, auf alle Eventualitäten vorbereiteten, fürs Überleben perfektionierten Maschine, zu der ihr eure Grupppe formen müsst.

Viel zu lesen

Sprachausgabe ist in *Wasteland 2* eine Seltenheit, Gespräche mit den zahllosen NPCs führt ihr zumeist in Textform. Diese Dialoge sind auf den Punkt gebracht und oftmals sehr humorvoll geschrieben. Auf eurer Reise trefft ihr schräge Figuren und Fraktionen. Die Mannerites legen etwa Wert auf gepflegte Umgangsformen und antworten nur auf Hilferufe anderer Ödland-Bewohner, wenn diese allen Regeln der Höflichkeit entsprechen. In einem Canyon beten derweil verrückte Mönche eine Atomrakete an und sprengen sich voller Eifer selbst in die Luft. Ihr trefft auf Drogendealer mit löchrigem Kurzzeitgedächtnis und adoptiert ein grässliches Mutantenkind namens „Nachtschrecken“, das Menschenfleisch als Süßigkeit schätzt.

Entdecker haben Spaß

Der Fokus auf das geschriebene Wort tut der dichten Atmosphäre keinen Abbruch; die schmutzige Endzeit-Welt profitiert von den detailverliebten Beschreibungen der Umgebungen, Gesprächspartner und Gegenstände. Dazu gibt es eine Menge zu erkunden und zu finden: Auf einer großen Übersichtskarte reist ihr mindestens 50 Stunden lang in den zwei Regionen Arizona und Los Angeles von einem Ort zum anderen und stoßt unterwegs auf geheime Item-Lager. Ihr findet mysteriöse Schreine, ulkigerweise meist in der Form alter Videospielkonsolen, berührt Katzenstatuen, die euren Helden Bonus-Skillpunkte verleihen, und sammelt jede Menge verrückten Schrott. Seltsam ist nur, dass Entwickler Inxile die eigentliche Haupthandlung vernachlässigt; die Story wirkt vorhersehbar und plätschert lange Zeit vor sich hin. Dramatik? Fehlanzeige! Kenner des 26 Jahre alten Vorgängers können sich vieles denken.

Um *Wasteland 2* vollständig genießen zu können, sind gute Englischkenntnisse Pflicht. Die deutschen Untertitel strotzen vor Grammatikfehlern; zu lange Wörter gehen über Schaltflächen hinaus und manches wirkt stümperhaft übersetzt. Dazu fehlen in vielen Gesprächen deutsche Antwortmöglichkeiten, wodurch Quests nicht abzuschließen sind. Auch manch einem NPC-Gefährten wird es verwehrt, der Gruppe beizutreten, weil die entsprechende Option nicht existiert. Dazu gesellen sich englische Textfragmente. Unser Rat: Wer *Wasteland 2* auf Deutsch spielen möchte, sollte unbedingt weitere Patches abwarten.

Mit Liebe gemacht

Als Desert Ranger löst ihr natürlich auch Quests und helft den Bewohnern des Ödlands aus. Ihr tragt zur Reform einer Gruppe religiöser Fanatiker bei, sammelt Exkremente für einen Sprengstoffspezialisten oder stiftet Frieden zwischen zwei verfeindeten Stämmen. Zuweilen lässt sich dabei mit dem entsprechen Gesprächstalent ein Kampf vermeiden. Das Quest-Design glänzt nämlich mit vielen Entscheidungsmöglichkeiten und variablen Verhaltensweisen. Der Wiederspielfaktor ist somit hoch, zumal euch das Spiel die Konsequenzen eurer Entscheidungen mit brutaler Ehrlichkeit aufzeigt. Besonders gut gefallen hat uns der Abspann, der das Schicksal der von euch beeinflussten Gruppierungen aufgreift.

Mein Feind, der Idiot

Gekämpft wird in *Wasteland 2* häufig und immer rundenweise. Der Initiativewert bestimmt die Reihenfolge von eigenen und gegnerischen Zügen, Aktionspunkte begrenzen die Anzahl an gelaufenen Metern und abgegebenen Schüssen. Da weder Klassen noch Spezialfähigkeiten existieren, fühlen sich die statischen Gefechte vergleichsweise eintönig an. Weder gibt es interessante Schlachtfeld-Layouts, noch lassen sich mit Ausnahme des Kopfes einzelne Gliedmaßen der Gegner aufs Korn nehmen. Die niedrigen Treffer-

Die simplen Gefechte gewinnen nur an Spannung, wenn der Gegner zahlenmäßig überlegen ist.

▼ Das Deckungssystem ist kaum der Rede wert.

chancen zu Beginn und das ständige Klemmen eurer Schusswaffen sorgen für Frust. Ist die gegnerische Übermacht zu groß, dürft ihr den vierstufigen Schwierigkeitsgrad jederzeit anpassen. Der hat aber keine Auswirkungen auf das größte Manko der Schusswechsel: die Gegner-KI. Feinde neigen dazu, blind voranzustürmen oder Granaten so zu werfen, dass ihre Verbündeten ebenfalls Schaden nehmen. Furchtbar!

Knacke Schloss: Bitte warten

Das wenig ansehnliche Interface birgt einen weiteren Kritikpunkt. Skills wie das Schlösserknacken müssen jedes Mal ausgewählt und auf das entsprechende Objekt angewandt werden, etwa eine verschlossene Tür. Das Spiel erkennt dabei nicht etwa automatisch, welcher Charakter eurer Gruppe den besten Fähigkeitswert besitzt. Nein, ihr müsst die entsprechende Figur jedes Mal selbstständig auswählen; ein sich automatisch anpassender Maus-Cursor oder ein Rechtsklick-Menü mit allen möglichen Aktionen wären hier Gold wert gewesen. Nicht nur summiert sich dieser Klickaufwand aufgrund der anfangs erwähnten überproportionalen Häufigkeit von Fallen sowie verschlossenen Behältern. Nein, die unnötige, rund fünf Sekunden lange Wartezeit beim Ausführen der Aktion erfordert noch dazu Geduld. Im Spielverlauf werdet ihr Hunderte Kisten öffnen und Minen entschärfen, Alarme deaktivieren und Terminals hacken. Der damit einhergehende Aufwand und die aufgesetzte Wartezeit bei jeder einzelnen solchen Aktion haben uns im Test viele Nerven gekostet. Dazu kommt, dass die Skill-Benutzung auch noch fehlschlagen kann; eine Truhe lässt sich dann etwa nur noch mit Gewalt aufbrechen. Wen das frustriert, der wird die Schnellspeicher-Funktion zu schätzen lernen. ❑

MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*

„Nur mit viel Durchhaltevermögen genießbar“

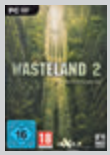
Den Neustart nach ein, zwei Spielstunden sollte man einkalkulieren: Erst wenn man weiß, welche Skills zum Überleben wichtig sind, kann man die komplexe Charaktererstellung zu Beginn wertschätzen. Aber das ist typisch für *Wasteland 2*: Es ist ein unbequemes Spiel, das sich immer wieder hinter dem „Früher war das auch so!“-Argument versteckt. Mag sein, aber früher war eben auch nicht alles besser. Ich liebe die Art, wie *Wasteland 2* Entscheidungsvielfalt und Entdeckerdrang in den Vordergrund stellt. Ich hasse es, wie wenig Inxile aus den Rundenkämpfen macht. Und ich bin empört über den Zustand der deutschen Übersetzung!

MEINE MEINUNG | *Wolfgang Fischer*

„Das Warten hat sich gelohnt: ein würdiger Nachfolger für die Mutter aller Endzeit-RPGs“

Ja, *Wasteland 2* ist sperrig, umständlich, unfair und stellenweise unfassbar altbacken. Das alles stört mich aber nicht die Bohne, schließlich hatte ich damit ja gerechnet. Wie Peter hätte ich mir aber eine spannendere Storyline gewünscht. Die guten, sehr zahlreichen Quests bieten für sich genommen aber ausreichend Langzeitmotivation. Außerdem macht es unheimlich viel Spaß, die liebevoll designten, mit zahlreichen Anspielungen auf den Vorgänger gespickten Levels nach nützlichen Items zu durchforsten. Trotz der in Kämpfen nicht ganz fehlerfreien KI machen mir die oft knackig schweren Rundengefechte durchweg Laune, wenn auch vergleichbare Titel wie *XCOM: Enemy Within* hier natürlich deutlich mehr Möglichkeiten und taktischen Tiefgang bieten.

WASTELAND 2



Ca. € 28,-
19. September 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Inxile Entertainment
Publisher: Deep Silver
Sprache: Englisch (deutsche Texte)
Kopierschutz: Online-Aktivierung auf Steam; Gog.com bietet eine DRM-freie Version zum Kauf an.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schwach animiert und arm an Details. Triste Farben.
Sound: Unauffälliger Soundtrack, gute englische Sprachausgabe
Steuerung: Zuweilen umständlich. Das Inventar und die Kampfsteuerung funktionieren aber gut.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Zweikern-Prozessor mit 3 GHz, 4 GB RAM, Geforce GTX 260/Radeon HD 4850

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Besiegte Gegner verlieren Kopf und Gliedmaßen, dazu fließt reichlich Blut. Die isometrische Perspektive schafft Distanz zur Gewalt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Patch 2 (58154)
Spielzeit (Std.:Min.): 60:00
Zwei Redakteure spielten die Kampagne durch, dabei fror die Kamera gelegentlich für einen Zug im Kampf ein. Gegen Ende ließen sich einige (unwichtige) Nebenquests nicht korrekt beenden.

PRO UND CONTRA

- + Überwiegend tolles Quest-Design mit fesselnden Aufgaben
- + Viele Entscheidungsmöglichkeiten
- + Clever geschriebene Dialoge
- + Dichte Atmosphäre
- + Komplexe Charaktererstellung
- + Sehr viel zu entdecken
- + Hoher Wiederspielwert
- + Interessante Nebengeschichten
- + Großer Umfang (ca. 50 Stunden)
- + Liebevolle Beschreibungstexte
- + Im Grunde solide Hauptstory …
- – … aber ohne Spannungsbogen
- – Unsägliche Skill-Wartezeiten
- – Dämliche KI-Gegner
- – Taktisch simple Rundenkämpfe
- – Steile Lernkurve zu Beginn
- – Unnötig lange Laufwege/kein Schnellreisesystem
- – Auf Deutsch unspielbar
- – Absurd viele Fallen
- – Minimalistische Inszenierung ohne Dramatik
- – Einige Bugs

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **72**

www.alternate.de

Dein Stream – Dein Spiel – Dein Ruhm

msi

X99S GAMING 9 AC mit fantastischem Hardware-Streaming

GMEM21

379,-

Audio Boost 2 | Killer E2200 GAME NETWORKING | STREAMING ENGINE

Das X99S GAMING 9AC Motherboard mit onboard Streaming-Engine ermöglicht erstmals Full HD Live-Streaming ohne Performance-Einbußen:

- Hardwarebasierte Streaming Engine mit HD H.264 Kompression und 1080p Streaming bei 60 Mbps Bitrate
- Keine Belastung der CPU oder Grafikkarte
- 2 Jahre XSPLIT GAMECASTER Premium Lizenz inklusive

Top-Features garantieren erstklassigen Gaming-Spaß:

- Ultraschnelle Turbo M.2- Speicheranbindung per PCI-Express 3.0 x4 (bis zu 32Gb/s) und SATA-Express Anschluss mit 10Gb/s (gleichzeitig nutzbar).
- Quad Channel DDR4 3333 Unterstützung
- Audio Boost 2: höchster Hörgenuss durch Headphone Amplifier + USB Audio Power
- Sound Blaster Cinema 2: realistischer Surround Sound
- 4-Wege SLI- und Crossfire-Support
- E2205-Killer-LAN mit individueller Netzwerkpriorisierung und Ping-Optimierung
- Umfangreiche OC-Tuning-Möglichkeiten
- WLAN-ac und Bluetooth 4.0

Die neuen MSI X99S Motherboards bieten 100% Zuverlässigkeit im Dauerbetrieb. Absolut stabilen Betrieb unter Extremlast gewährleisten hochwertige Military Class 4 Komponenten.

Alle MSI X99 Motherboards verfügen über die Top-Ausstattung inklusive:

- Intel X99 Express Chipsatz • Sockel LGA 2011-V3
- Unterstützung für Intel Intel Core i7 und Intel E5 v3 Xeon Prozessoren
- Ultraschnelle Turbo M.2- Speicheranbindung per PCI-Express 3.0 x4 (bis zu 32Gb/s) und SATA-Express Anschluss mit 10Gb/s (gleichzeitig nutzbar).
- Quad Channel DDR4 3333 Unterstützung • 4-Wege SLI- und Crossfire-Support
- Guard Pro für mehr Sicherheit und hohe Energieeffizienz
- Umfassende OC-Features

249,90

GMEM22

X99S GAMING 7

Killer E2200 | Audio Boost 2

359,-

GMEM20

X99S XPOWER AC

199,90

GMEM23

X99S SLI PLUS

Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen und solange Vorrat reicht. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle Preise in Euro inkl. MwSt. und zuzüglich Versandkosten. Angebote gültig bis zum 12.11.2014

Bestellhotline: Mo-Fr 8-19 Uhr, Sa 9-14 Uhr

06403 - 90 50 40

ALTERNATE

bequem online

ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 9 | 35440 Linden | Fon: 06403-905040 | mail@alternate.de

The Vanishing of Ethan Carter

Die aufwendige Technik der Photogrammetrie hat sich gelohnt. Die Optik ist hervorragend.

Von: Mar Brehme

Eine grafisch opulente Spielwelt allein macht noch keinen Hit. Spielerisch anspruchsvoll sollte sie auch sein.

Das selbst ernannte First-Person-Horror-Adventure besticht von Anfang an mit einer so dichten Atmosphäre, dass man sie fast mit dem Messer schneiden kann. Dafür sorgt nicht nur die wahrlich opulente Grafik, sondern auch die Soundkulisse. Neben dezent stimmungsvoller Musik sind auch die Umgebungsgeräusche dafür verantwortlich, dass man in der Umgebung des kleinen Städchens Red Creek Valley regelrecht versinkt – dann, wenn man den Blick über wunderschöne Wiesen am Waldrand streifen lässt, dabei Grillen zirpen, Blätter durch den hörbaren und authentischen Wind vorbeigeweht werden, die moosbewachsenen Felsen so echt wirken, als könne man die Hand in den Monitor stecken und mit den Fingern über die rauhen Kanten fahren. Klasse!

Man lernt nie aus

Action gibt es keine. *The Vanishing of Ethan Carter* ist auf eine langsame, ja fast schon gemächliche Spielweise ausgelegt. So gestaltet sich gerade der Beginn des Spiels als sehr zäh. Zumal euch die Entwickler gerade da völlig allein lassen. Mehr als ein paar Sätze zu Beginn, in denen ihr erfahrt, dass ihr den Privatdetektiv Paul Prospero spielt und das namensgebende Verschwinden des Jungen Ethan Carter aufdecken sollt, sind nicht drin. So streift ihr in der ersten halben Stunde mit heruntergelassener Kinnlade durch die wunderschöne Welt, müsst euch aber auch selbst mit der Spielmechanik vertraut machen. Gerade hier kann es passieren, dass ihr einige Dinge überseht oder nicht zu Ende ermittelt, weil ihr noch gar nicht wisst, dass bzw. wie das überhaupt geht. So kann es durchaus passieren, dass ihr dann gegen Ende des Spiels kopflos umherirrt und euch wundert, warum es nicht weitergeht. Open-World-Entdecken hin oder her – gerade zu Beginn wäre eine (optionale) bessere Spielerführung wünschenswert gewesen, um späteren Frust zu vermeiden.

Untersuchet, so werdet ihr finden!

In den etwa vier bis Spielstunden durchstreift ihr den verlassenen

Die Rätsel sind kreativ, aber simpel. Hier stehen Geister auf den Codes für das Steinrad im Hintergrund.

Beim Untersuchen von Hotspots schießen eurem Charakter mehrere Gedanken durch den Kopf.

Die Rückblickszenen müssen in der richtigen Reihenfolge angeordnet werden, um den jeweiligen Fall zu lösen.

Ort Red Creek Valley. Dabei fallen euch Hotspots ins Auge, die ihr per Mausklick untersucht. Meist müsst ihr Gegenstände finden, die es dort einzusetzen gilt. Dann kommen die übersinnlichen Fähigkeiten von Paul Prospero zum Einsatz, der durch das Analysieren von Tatorten und Berühren von Gegenständen in die Vergangenheit blicken kann.

Und das ist auch hilfreich, denn ihr müsst mehrere Todesfälle untersuchen. Dazu sucht ihr jeweils in einem bestimmten Gebiet der offenen Spielwelt, etwa einem Friedhof oder dem Wirtschaftsgebäude eines Wasserkraftwerkes, nach mehreren Hinweisen oder Dingen. Gerade diese Suche gestaltet sich leichter als gedacht, da Prospero in einer Vision den Fundort des gesuchten Gegenstandes sehen kann. Habt ihr alles gefunden und korrekt platziert, müsst ihr mehrere Szenen der Vergangenheit chronologisch korrekt anordnen. Das schaltet eine Rückblickssequenz auf die wahren Geschehnisse frei. So enthüllt ihr nach und nach, was in Red Creek Valley vorgefallen ist. Zwar beginnt die Hintergrundgeschichte spannend und mysteriös, kann aber den Spannungsbogen im weiteren Spielverlauf nicht aufrechterhalten. Ganz abgesehen davon, dass das Finale reichlich unspektakulär daherkommt und euch etwas unbefriedigt zurücklassen dürfte.

Die wenigen Rätsel sind zwar recht einfach, aber oft sehr kreativ. Etwa wenn es darum geht, in einem Haus die Räume neu anzuordnen, sodass es einem anderen gleicht, oder in einer alten Mine eine kleine Lok auf den richtigen Weg zu bringen, um dunkle Gänge zu erleuchten und untersuchen zu können. Dennoch nutzen sich die wenigen und immer gleich ablaufenden Kombinationen der gefundenen Gegenstände an den entsprechenden Orten aber schnell ab.

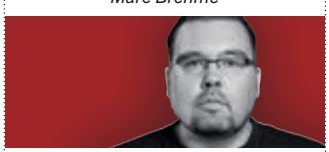
Der Grusel im Spiel ist eher unterschwellig und als Spielelement dezent eingesetzt.

Atmo hui, Spielweltfüllung pfui

So motivierend es auch ist, Tathergänge aufzudecken, so simpel sind die Rätsel und so nervig ist es auch, minutenlang ereignislos umherzuwandern und nach übersehenen Hotspots zu suchen. Liebhaber eines *Dear Esther* oder *Gone home* werden ihre helle Freude bei der Suche nach Ethan Carter haben. Allen anderen sei noch einmal gesagt, dass ihr allein in der Ego-Perspektive eine Welt erforscht und euch keine anderen Charaktere über den Weg laufen. ❑

MEINE MEINUNG |

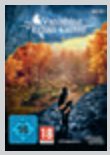
Marc Brehme



„Atmosphärische Spielwelt, dürftiger Inhalt“

Ich staunte über die fantastische Grafik, beeindruckende Weitsicht, Soundkulisse und die unglaubliche Detailfülle der authentischen Spielwelt. War aber auch enttäuscht, weil ich lange umherspazierte, ohne dass etwas passierte und ich mich (mehr) allein gelassen fühlte (als nötig). Was muss ich tun? Visionen? Hä? Gegenstände? Muss ich die jetzt suchen oder was? Und dann? Ich hätte mir Gespräche gewünscht. Mehr und knackigere Rätsel. Mehr Charaktere. Einfach mehr Inhalt für dieses toll designte und glaubhafte Red Creek Valley, das vor allem aufzeigt, was in Sachen Präsentation an einem PC alles möglich ist. Respekt, Astronauts!

THE VANISHING OF ETHAN CARTER



Ca. € 19,-
23. September 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: The Astronauts
Publisher: Nordic Games
Sprache: Englisch oder Polnisch; Untertitel in Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch verfügbar
Kopierschutz: DRM-frei beim Kauf der Digital Special Edition bei GoG.com; verpackte DVD-Version (z. B. Amazon) sowie bei Steam: Account-Bindung; Weiterverkauf nicht möglich

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Absolut glaubwürdige Spielwelt mit bis auf wenige Ausnahmen knackscharfen Texturen und stimmiger Beleuchtung. Ein Referenzprojekt für High-End-PC-Grafik.
Sound: Dezenter Soundtrack, wenige, aber überzeugende Sounds. Gute (englische) Sprachausgabe.
Steuerung: Eingängige Maus/Tastatur-Steuerung, alternativ mit Gamepad

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Windows XP SP3, CPU Intel Core 2 Duo oder AMD-Äquivalent, 4 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB VRAM, Direct X 9.0c, 9 GB freier Festplattenspeicherplatz
Empfehlenswert: Es gibt keine offiziellen Angaben.

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Die Tode mehrerer Personen sind im Spiel meist pixelblutig inszeniert.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Retailversion
Spielzeit (Std.:Min.): 4:20
Nach dem Patch am zweiten Verkaufstag lief das Spiel problemlos. Bis dahin aufgetretene Bugs waren damit entfernt worden.

PRO UND CONTRA

- + Fantastische Präsentation
- + Glaubwürdige Spielwelt
- + Herausragende Grafik
- + Toller Soundtrack und Soundkulisse
- + Dichte, authentische Atmosphäre
- + Grundsätzlich spannende Story …
- − … deren Spannungsbogen dann aber schnell abfällt
- − Spielwelt wirkt deutlich zu leer
- − Zu wenige und zu leichte Rätsel
- − Zu wenig Interaktionsmöglichkeiten
- − Häufig unsichtbare Levelbarrieren
- − Weder Tutorial noch Hilfen
- − Relativ kurze Spielzeit
- − Nur ein Spielstand

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **77**

Ahh, Frischluft! *Legend of Grimrock 2* spielt auf der Insel Nex, die wir unerwartet frei erkunden dürfen.

Legend of Grimrock 2

Von: Felix Schütz

Das *Dark Souls* für Rätselknacker – clever, knifflig, hochmotivierend!

Das erste *Legend of Grimrock* hatte ein klares Ziel: den klassischen Dungeon Crawler wiederzubeleben. Und weil das dem finnischen Entwicklerteam Almost Human auch prima gelang, gab's tolle Wertungen und satte Verkaufszahlen. Doch wie soll es danach mit der Marke weitergehen? Wohin führt der Weg des Retro-Rollenspiels? Die Antwort lautet: in die Freiheit.

Legend of Nex

Auf den ersten Klick unterscheidet sich *Legend of Grimrock 2* kaum von seinem Vorgänger. Begleitet von satten Orchesterklängen basteln wir zunächst in aller Ruhe unsere vierköpfige Party zusammen. Schön: Nicht nur neue Klassen, sondern auch frische Rassen haben es in das Heldenangebot geschafft. So dürfen wir nun auch zähe Rattenmenschen und schießwütige Alchemisten erschaffen, zudem wurde das Talentesystem überarbeitet, sodass wir unsere Helden mit jedem Levelaufstieg flexibler entwickeln können als im Vorgänger.

Gleich im Anschluss werden aber die Unterschiede deutlich: Waren wir in *Grimrock 1* nur in düsteren Kerkern unterwegs, beginnt Teil zwei bei strahlendem Sonnenschein! Unsere schiffbrüchige Heldentruppe wird am Strand der Insel Nex angespült – der namensgebende Grimrock spielt daher überhaupt keine Rolle mehr. Schnell entdecken wir einen Brief, verfasst vom mysteriösen „Master of the Island". Der Unbekannte heißt uns willkommen, wünscht uns viel Spaß (und Verderben) beim Erkunden seiner Insel. Wozu eigentlich? Genau das müssen wir rausfinden!

Trotz weitläufiger Oberwelt dürfen wir unsere Party nur in 90-Grad-Schritten drehen und Kästchen für Kästchen durch die Levels bewegen.

Edel-Retro in modernem Gewand

Einen spannenden Plot mit interessanten Figuren sollte man aber ebenso wenig erwarten wie Dialoge oder Sprachausgabe. Das bisschen Handlung, das *Grimrock 2* liefert, wird nur über Briefe und Texttafeln erzählt. Zwar mag das unzeitgemäß wirken, doch es passt gut zum Retro-Ansatz von *Legend of Grimrock*, das sich vor RPG-Klassikern wie *Dungeon Master*, *Eye of the Beholder* oder *Lands of Lore* verneigt. Was die nicht brauchten, will *Grimrock* auch nicht haben. Steuerung und Spielprinzip bleiben daher unverändert: Wie im Vorgänger können wir uns nur in 90-Grad-Schritten drehen und natürlich bewegt sich die Party immer nur Schritt für Schritt von einer Levelkachel zur nächsten. Und doch: Das Spielgefühl ist ganz anders als im ersten Teil. Das liegt an der prächtigen, offenen Spielwelt:

Schreck, lass nach! Die neuen Schatztruhen enthalten nicht immer nur wertvolle Beute – manchmal verbergen sich auch solche ekelhaften Biester darin, die uns ohne Vorwarnung anspringen.

Nex ist ein Eldorado für Rätselliebhaber: Die Entwickler haben tonnenweise knackige Puzzles und Geheimnisse in der Spielwelt versteckt. Die schiere Menge wurde uns hin und wieder sogar zu viel.

Wo wir uns früher noch Stockwerk für Stockwerk durch lineare Verliese kämpften, genießen wir in *Legend of Grimrock 2* unerwartet viel Freiheit. So spazieren wir bei hübschen Tag-Nacht-Wechseln durch Wälder und Sümpfe, erforschen Friedhöfe, Ruinen, Burgen und sogar einen Wüstenabschnitt. Höhleneingänge locken uns dabei immer wieder in Dungeons hinab, in Gruften, Kanalisationen, Pyramiden oder wunderschön ausgeleuchtete Kristallminen. Unter Tage erinnert das Spielgefühl dann deutlich an den ersten Teil.

Die lange Suche nach den Steinen

Der Spielverlauf ist nicht linear – was wir wann tun, ist uns überlassen. Unsere Hauptaufgabe besteht nämlich „nur" darin, 20 magische Steine in der Welt zu finden. Der Clou daran: 16 Steine genügen bereits, um den Abspann zu sehen! Es gibt jedoch ein höllisch gut verstecktes, alternatives Ende, mit eigenem Bosskampf und Antworten auf alle offene Fragen. Wer dieses besondere Finale erleben will, braucht wirklich alle 20 Steine, plus eine riesige Portion Geduld und Hirnschmalz. Die Entwickler haben das alternative Ende ganz bewusst nur für Hardcore-Spieler konzipiert – ohne manch verzweifelten Blick in die Komplettlösung dürften daher nur wenige Spieler selbst erleben, wie das Spiel tatsächlich ausgeht.

Rätselspaß für Fortgeschrittene

Überhaupt eignet sich *Legend of Grimrock 2* kaum für Einsteiger. Die hübsche Spielwelt ist nämlich nicht nur detailreicher, sondern auch erheblich größer und weitläufiger als im Vorgänger. Das sorgt für lange Laufwege, die selbst ein gut gemeintes Teleportersystem kaum abzukürzen vermag. Trotzdem haben die Entwickler an nahezu jeder Ecke knackige Rätsel und Secrets versteckt – diese Aufgaben zu lösen nimmt wieder den Großteil der Spielzeit ein, denn auch *Grimrock 2* richtet sich in erster Linie an passionierte Rätselknacker. Die schiere Menge an Puzzles, Verstecken und mysteriösen Statuen, die uns kryptische Botschaften hinterlassen, könnten Einsteiger allerdings überwältigen. Selbst *Grimrock*-Veteranen dürften angesichts des gestiegenen Anspruchs kräftig schlucken. Unverzichtbar ist darum die Möglichkeit, die praktische Ingame-Karte mit Notizen zu bepflastern. Immerhin werden manche Hinweise erst nach zig Spielstunden relevant – die muss man dann erst mal wiederfinden! Gute Englischkenntnisse sind jedoch zwingend notwendig, denn die vielen Texte und Briefe, die man zum Lösen einiger Rätsel braucht, wurden leider nicht ins Deutsche übersetzt.

Auch auf anderen Ebenen hat das Spiel an Komplexität gewonnen. So sind die Levels nicht mehr flach aufgebaut wie im Vorgänger, es gibt nun Höhenstufen: An bestimmten Stellen klettern wir über Leitern auf Podeste oder springen einfach in einen Fluss, um unter Wasser nach Geheimgängen zu suchen, während unsere Atemluft zur Neige geht. Selbstredend nutzen die Entwickler auch diese neuen Pfade für knackige Puzzles.

Kraftfutter für die grauen Zellen

Die Rätseldesigner von Almost Human haben sich in *Grimrock 2* so richtig ausgetobt: Es gibt Dutzende knifflige Schalterpuzzles und ebenso viele, in denen wir mit Teleportern hantieren, Bodenplatten aktivieren, Blöcke verschieben, unsichtbare Plattformen überqueren oder die Wände nach winzig kleinen Auslösern absuchen müssen. Zum Glück ging der Umfang aber nicht auf Kosten der Qualität: Fast alle Puzzles sind fair und logisch aufgebaut – hin und wieder kann zwar durchaus mal Frust aufkommen, doch dafür ist dann das Erfolgserlebnis, sobald man etwas richtig Vertracktes ausgetüftelt hat, umso befriedigender.

Nur in wenigen Fällen haben es die Entwickler leider doch übertrieben: Vier Puzzles empfanden wir im Test als schlichtweg unfair – wenn man dann noch die Größe der Spielwelt bedenkt (vielleicht hat man ja irgendwo einen wichtigen Hinweis übersehen!), kommt der Spielspaß prompt zum Erliegen. Deshalb nahmen wir Kontakt zu den Entwicklern auf, baten sie um Tipps und hielten uns auch nicht mit Kritik zurück. Und siehe da: Die Rätseldesigner pflichteten uns bei, die Puzzles waren tatsächlich zu schwer – zwei wurden deshalb schon zum Release verständlicher gestaltet, die anderen sollen bald in einem Update ausgebessert werden. *Grimrock 2* ist dann zwar immer noch erheblich kniffliger und nicht ganz so gut ausbalanciert wie der erste Teil, doch immerhin sollte sich die Frustgefahr etwas mehr in Grenzen halten.

Kleine und große Neuerungen

Es zahlt sich aus, selbst die härtesten Rätsel zu knacken – immerhin winkt als Belohnung jede Menge Ausrüstung. Magische Waffen, mächtige Rüstungssets (die gab's im ersten Teil noch nicht!), verzauberte Ringe und Amulette, verschiedene Tränke, alchemistische Zutaten, Schlüssel, Nahrung und vieles mehr – es gibt reichlich Zeug zu entdecken. Almost Human hat auch an sinnvolle Neuerungen gedacht, etwa an Schusswaffen, die Munition verbrauchen und die – sofern unser Held entsprechend geskillt ist – schwere Schäden auf Distanz anrichten können. Ebenso verfügen magische Waffen, Stäbe und Schilde nun über Bonuskräfte, die wir im Kampf durch Gedrückthalten der rechten Maustaste aufladen – so entfesselt unser Schurke etwa eine tödliche Schlagserie mit seinem Dolch oder unser Krieger ballert aus seinem Meteorschild einen effektiven Feuerhagel. Besonders praktisch: Ein Seil, mit dem wir unbeschadet in Löcher hinabklettern können. Klingt zwar banal, ist aber ein wertvolles Hilfsmittel, da sich unsere Partymitglieder nun durch Kämpfe und Stürze neuerdings

Grimrock 2 ist schwer, belohnt uns aber regelmäßig: Wer brav Rätsel löst, bekommt dafür viel nützliche Beute, etwa neue Rüstungssets.

Kämpfe spielen sich ähnlich wie im Vorgänger, allerdings sorgen Schusswaffen und aufladbare Spezialattacken für mehr Abwechslung. Zu den neuen Gegnertypen zählen auch solche Bossgegner wie dieses Rattenvieh, das mit einer riesigen Kanone austeilt. Da hilft nur überlegtes Vorgehen, sonst hat man keine Chance.

Wunden zuziehen können. Ist ein Körperteil verletzt, gibt's einen deftigen Malus, der erst wieder verschwindet, wenn wir der Figur einen Trank einflößen oder die Party an einem Heilkristall aufpäppeln. Zu den weiteren Neuerungen zählt eine Schaufel, mit der wir im Erdreich graben können – logisch, dass die Entwickler dazu eine Reihe von Schatzkisten in der Spielwelt verbuddelt haben. Und noch ein nettes Detail: Jeder Held hat nun zwei Bewaffnungssets, die sich schnell hin- und herschalten lassen – so kann unser Schurke zum Beispiel erst mit Pfeil und Bogen angreifen, bevor er mit seinen Dolchen bequem in den Nahkampf übergeht.

Routinierte Kämpfe, leicht verbessert

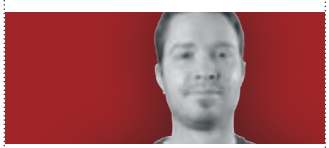
Auch wenn *Grimrock 2* von seinen Rätseln lebt, tummeln sich Hunderte verschiedenster Gegner in der Spielwelt. Einige der Neuzugänge sind besser und fordernder gestaltet als im ersten *Grimrock* – beispielsweise gibt es nun riesige Kröten, die über unsere Helden hinwegspringen und ihnen kurzerhand die Waffe aus der Hand mampfen. Oder untote Bogenschützen, die unsere Party mit schrillen Schreien lähmen. Das bringt Dynamik in die Gefechte. Trotzdem sind fast alle Kämpfe mit der bewährten Methode aus dem Vorgängerspiel zu schaffen: einfach geduldig um den Feind herumlaufen, Treffern ausweichen, hin und wieder zuschlagen – das führt sicher zum Sieg. Immerhin hat Almost Human diesmal an ein paar Bosskämpfe gedacht, inklusive dickem Lebensbalken und dramatischer Musikuntermalung. Kein Witz: Es gibt sogar eine Massenschlacht mit Hunderten (!) Zombies. So etwas war im ersten Teil noch undenkbar. Schade allerdings: Das Magiesystem wurde nur mäßig überarbeitet, es steuert sich zwar bequemer, funktioniert ansonsten aber fast genauso wie im Vorgänger. Bis auf einen sehr nützlichen Zauber, der Gegner in einem Energiegefängnis einschließt, wurde hier an Neuerungen gespart.

Auch wenn *Grimrock 2* also noch genügend Luft nach oben lässt, bietet es doch mehr Spiel fürs Geld als viele Vollpreistitel – zumal ein mächtiger Editor gleich mitgeliefert wird. Die ersten guten Mods dürften also nicht lange auf sich warten lassen. ❑

Auch wenn *Grimrock 2* keine spannende Story erzählt und einige Rätsel zu hart ausfallen: Mit 20 bis 30 motivierenden Stunden bringt das Retro-RPG mehr auf die Spielspaßwaage als viele Vollpreistitel.

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Klasse Retro-Rollenspiel für geduldige Rätselfans."

Uff! Um ein Haar hätte ich *Grimrock 2* saftig abgewertet. Zum Glück hatten die Entwickler aber ein Einsehen und passen noch einige frustrierende Rätsel an. Gut so! Auf stundenlanges Rumprobieren habe ich nämlich keinen Bock, vor allem wenn der Rest des Spiels so gut geworden ist: *Grimrock 2* ist eine Steigerung in fast jeder Hinsicht und hat mir von den klugen Puzzles über die motivierende Beute bis hin zur vollgepackten Spielwelt richtig Spaß gemacht. Dass die schiere Fülle an Rätseln und Secrets aber auch überwältigen kann, sollte man nicht unterschätzen. Darum mein Tipp: Erst mal den guten Vorgänger spielen – wer den problemlos packt, ist auch fit fürs großartige Sequel.

LEGEND OF GRIMROCK 2

Ca. € 20,-
15. Oktober 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Almost Human
Publisher: Almost Human
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Das Spiel gibt's ohne DRM über www.grimrock.net (inklusive Steam-Key) oder GOG.com, ist aber auch bei Steam erhältlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Feine Lichteffekte, hübsche Levels, stimmige Tag-Nacht-Wechsel
Sound: Keine Sprachausgabe, simple Effekte, aber tolle, orchestrale Musik
Steuerung: Komfortabel und auf Wunsch sogar nur mit Maus spielbar

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Windows XP oder höher, CPU: Dualcore 2,33 GHz Intel oder 3,0 GHz AMD, 2 GB RAM, Geforce GTX 8800, AMD Radeon 4850 oder Intel HD Graphics 5200

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Das Spiel ist gruselig, aber nie wirklich brutal. Blut ist kaum zu sehen und selbst Zombie-Gegner lösen sich bei ihrem Ableben nur in Funken auf.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 2.1.9
Spielzeit (Std.:Min.): 32:00
Nach ca. 25 Stunden hatten wir alle epischen Items, Schlüsselsteine sowie die meisten Secrets gefunden. Da unsere Testversion aber noch einige zu schwere Puzzles enthielt (wurde teilweise schon gefixt), verbrachten wir deutlich mehr Zeit in *Grimrock 2*.

PRO UND CONTRA

- \+ Große, frei erkundbare Oberwelt
- \+ Spannende, gut designte Dungeons
- \+ Massenhaft kluge, knifflige Rätsel
- \+ Satter Umfang (mind. 20 Stunden)
- \+ Viele Items und Secrets
- \+ Viele sinnvolle Neuerungen (z. B. aufladbare Skills, Schusswaffen)
- \+ Schöne, atmosphärische Grafik
- \+ Stimmungsvolle Musikuntermalung
- \+ Verbessertes Klassensystem
- \+ Abwechslungsreiche Umgebungen
- \+ Tolles Retro-Spielgefühl
- \+ Enorm fairer Preis
- – Lange Laufwege, viel Backtracking
- – Die Menge an Aufgaben und Secrets kann manchmal überfordern
- – Einige Frustgefahr durch mangelnde oder ungenaue Hinweise
- – Alternatives Ende zu gut versteckt
- – Einige nervige, weil unfaire Kämpfe
- – Enttäuschende, belanglose Story

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **85**

CORSAIR®

GRAPHITE SERIE

760T

FULL-TOWER PC GEHÄUSE

Einzigartig traumhaft. Einzigartig cool.

Das 760T aus der Graphite Serie ist das weltweit erste PC Gehäuse mit einem Panoramafenster in der Seitentür. Der einfache Schließmechanismus bietet einen sicheren und einfachen Zugang zum Gehäuse. Im Inneren ist genügend Platz für mehrere Grafikkarten und extreme Kühlungslösungen vorhanden, um das perfekte High-End System aufzubauen. Alle Laufwerke werden werkzeugfrei installiert und die Laufwerkskäfige können, je nach Bedarf, individuell versetzt werden.

Ihr PC ist immer ein Blick wert, ob Performance oder Design.

Weitere Informationen unter **corsair.com/graphite-Serie**

/Corsair @CorsairMemory YouTube CorsairMemoryInc

DRAM

NETZTEIL

TASTATUR

SSD

MAUS

HEADSET

Der Zahnarzt hat einen Pakt mit dem Zeit-Wizard geschlossen und versucht, Halloween und alle Süßigkeiten loszuwerden.

Für dieses Rätsel müsst ihr den Zauberer auswählen. Nur sein Stab macht die Spuren eines Tieres auf dem Boden sichtbar.

Drückt ihr in den effektvoll inszenierten Kämpfen im richtigen Moment noch einmal die Angriffstaste, richtet ihr beim Gegner zusätzlichen Schaden an.

Costume Quest 2

Von: Marc Brehme

Nachfolger von Spielen müssen nicht unbedingt besser sein als das Original. Beweis folgt.

Vor drei Jahren erschien mit *Costume Quest* ein Rollenspiel von Double Fine Production (*Psychonauts*, *Broken Age*). Nun präsentieren die Mannen um Branchenveteran Tim Schafer den Nachfolger, der mit sehr ähnlichem Gameplay, aber auch einigen Neuerung aufwartet. Diese sind aber nicht alle sinnvoll …

Süßes oder Saures

In *Costume Quest 2* übernehmt ihr wie im Vorgänger die Rolle der beiden Geschwister Wren und Reynold, die gemeinsam mit ihren Freunden Everett und Lucy eine quitschbunte und liebevoll kreierte Spielwelt nach Süßigkeiten absuchen. Dazu prügelt ihr per Tastendruck auf Mülltonnen, Briefkästen oder sonstige Gegenstände in der Spielwelt ein, bei denen ein entsprechendes Symbol angezeigt wird. Die herauspurzelnden Süßigkeiten sind so etwas wie die Währung im Spiel. Mit den Kalorienbomben löhnt ihr etwa für eine Bootsüberfahrt oder kauft neue Halloweenkarten, die euch in den Kämpfen unterstützen. Durch ihre Verkleidung mutieren die jungen Lollijäger nämlich zu verschiedenen Helden, die in rundenbasierten Kämpfen mit Spezialattacken gegen die Gegner in den zahlreichen Levels zu Werke gehen.

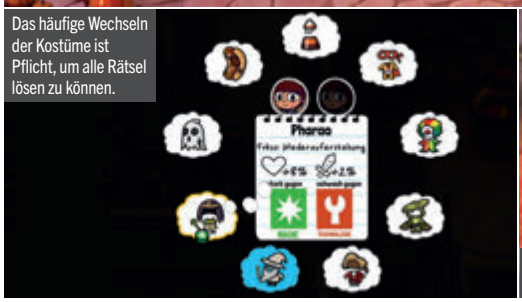
Warum das Ganze? Weil der fiese Zahnarzt Doktor Orel White mithilfe eines Zeit-Wizards einen verzauberten Talisman stehlen und seinen Plan umsetzen möchte, alle Süßigkeiten vom Antlitz der Erde zu verbannen. Durch die so entstandenen Zeitreise-Portale springt ihr zwischen Vergangenheit und Zukunft hin und her. Das führt dazu, dass ihr auch auf Charaktere trefft, die plötzlich erwachsen sind. So könnt ihr etwa auch Jahre später noch einen Schuldschein bei einem Erwachsenen einlösen, den ihr noch bei ihm als Kind erhalten habt. Witzig!

Kostümverleih

Wenn ihr die toll designte Spielwelt gründlich absucht, ergattert ihr in Truhen auch immer wieder Teile von neuen Kostümen. Nachdem ihr alle Bestandteile gefunden habt, dürft ihr die neue Verkleidung anlegen und so auch deren Spezialfähigkeiten in Kämpfen wählen. Doch allein schon im Erkundungsmodus sind die Kostüme wichtig, um die vielen Quests zu lösen. Seid ihr als Clown unterwegs, könnt ihr etwa mit eurer Tröte einige Alligatoren verscheuchen, die Zugänge zu anderen Spielarealen blockieren. Gleiches gelingt euch, indem ihr als Pterodactyl verkleidet die Laubhaufen einfach wegpustet, die euch an anderer Stelle den Weg versperren. Als Magier erhellt ihr mit eurem Zauberstab dunkle Gänge und verfolgt so unter anderem Spuren eines Monsters in der Stadt, die euch sonst verborgen blieben. Ihr könnt jederzeit zwischen den Kostümen wechseln und euch so auf neue Situationen in den Levels einstellen.

Dementsprechend wichtig ist die Zusammenstellung eurer Party und die Wahl der Kostüme. So

Auf dem charmanten Schauplatz French Quarter müsst ihr mit eurer Tröte bei einer Band mitspielen.



Das häufige Wechseln der Kostüme ist Pflicht, um alle Rätsel lösen zu können.

Um eure Lebensenergie wieder aufzufüllen, trinkt ihr an Brunnen. Alternativ könnt ihr aber auch Süßes futtern.

zieht Candy Corn, der nicht einmal über eigene Angriffe verfügt, beispielsweise lediglich die Angriffe der Gegner auf sich. Auch der Clown ist eher defensiv ausgelegt und kann zwar mit einem Splash auf die Gegner springen, aber auch Heilzauber sprechen. Euer Superhelden-Charakter haut hingegen mit einem Faustschlag kräftig zu oder schmeißt als Spezialfähigkeit mit besonders hohem Schaden einen Bus auf die Gegner.

Halloween-Karten-Party

Das bewährte Kampfsystem des Vorgängers haben die Entwickler an einigen Stellen verändert. Nach wie vor sind die Kämpfe rundenbasiert, Angriffe und Verteidigungsphasen wechseln sich ab und das richtige Timing der Aktion ist besonders wichtig. Nach dem Wählen einer Aktion müsst ihr dann genau im richtigen Moment, wenn sich ein großer Ring auf das Tastensymbol legt, nochmals diese Taste drücken, um zusätzlichen Schaden beim Gegner anzurichten. Ebenso verhält es sich mit dem Blocken von Aktionen des Gegners und Konter-Attacken. Je genauer ihr austeilt und blockt, desto mehr Schaden teilt ihr aus bzw. desto weniger kassiert ihr.

Neu sind neben einer Kamerafahrt zu Kampfbeginn rund um die Kombattanten im Stil der *Final Fantasy*-Serie auch die Halloweenkarten, die ihr während eines Kampfes einsetzen könnt. Mit diesen beeinflusst ihr sowohl offensiv als auch defensiv mittels verschiedener Effekte oder Aktionen den Kampfablauf. Entweder sorgt ihr mit der entsprechenden Karte beispielsweise dafür, dass der austeilende Gegner an eurer Stelle selbst den Schaden erleidet, dass einer eurer Charaktere gleich mehrfach an der Reihe ist oder ihr euch etwa einmal komplett heilen könnt. Diese Karten verdient ihr durch erledigte Quests oder gewonnene Kämpfe beziehungsweise erwerbt sie gegen Süßigkeiten bei Händlern.

Zauberhafte Atmosphäre

Akustisch macht Double Fine einen guten Job. Der Wind pfeift, Regentropfen prasseln hernieder und dynamisch an die Situationen angepasste Musik kreiert eine leicht bedrohliche Atmosphäre. Auch grafisch ist der Titel sehr hübsch geraten. Vor allem das Wasser, die Lichtspiegelungen und die witzigen Animationen im Kampf machen richtig was her. Gerade deshalb macht es Spaß, neue Kostüme in *Costume Quest 2* zusammenzustellen und alle wenigstens einmal auszuprobieren. Aber so witzig viele der elf Verkleidungen sind, so ärgerlich ist es, dass einige der Fähigkeiten eurer Charaktere aus dem Vorgänger recycelt wurden. So vereint etwa das Pharao-Kostüm den Auferstehungszauber des Einhorns und den Enterhaken des Piraten – Dinge, die ebenfalls bereits aus dem Vorgänger stammen. ❑

MEINE MEINUNG |

Marc Brehme

„Charmant-witzig, aber auch immer das Gleiche."

Wenn *Costume Quest 2* eines hat, dann ist es ohne Zweifel der gewisse Charme, der Double-Fine-Spiele umgibt. Allerdings hat sich der Titel nicht weiterentwickelt. Ja, die Halloweenkarten bringen etwas mehr Abwechslung ins Spiel und viele neue Kostüme sind super witzig. Dafür nerven die Kamerafahrten vor den Kämpfen und die Latscherei zu den Heilbrunnen. Außerdem laufen die Suche nach Gegenständen und Kostümen sowie die Kämpfe immer gleich ab und werden bereits nach kurzer Zeit zur Routine. *Costume Quest 2* ist ein nettes Spiel für zwischendurch, das für Kinder geeignet und an einem Nachmittag durchgespielt ist. Ein anspruchsvolles Rollenspiel solltet ihr nicht erwarten.

COSTUME QUEST 2

Ca. € 15,- (Steam)
7. Oktober 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Double Fine Productions
Publisher: Majesco, Midnight City
Sprache: Deutsch (Texte)
Kopierschutz: Bindung an euren Steam-Account; Weiterverkauf nicht möglich

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Liebevolle, charmante und farbenfrohe Zeichentrickgrafik mit hübschen Animationen; schicke, stimmungsvolle Beleuchtung und Wassereffekte
Sound: Keine Sprachausgabe der Charaktere, tolle Musik und motivierende Soundeffekte im Kampf
Steuerung: Tastatur (ordentlich) oder Gamepad (ein Tick intuitiver)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Windows Vista, Dual-Core-CPU 1,8 GHz, 4 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB (Geforce 8800, Radeon 3850, Intel HD 3000 Graphics), DirectX: Version 9.0c, 1,5 GB Festplattenspeicherplatz
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Windows 7, Dual-CPU-CPU mit 2,2 GHz, 4 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB RAM (Geforce 220, Radeon 4550, Intel HD 4000 Graphics)

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Das farbenfrohe, familienfreundliche Spiel ist auch für Kinder geeignet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 6:20
Die Bildschirmanzeigen im Kampf wechselten sporadisch zwischen der Controller- und Tastatur-Steuerung hin und her. Die Spielbarkeit war davon aber nicht beeinträchtigt.

PRO UND CONTRA

- + Charmant und hübsch animiert
- + Humor, der immer für Lacher sorgt
- + Interessante Zeitreise-Story
- + Abwechslungsreiche Schauplätze
- + Gut geschriebene Dialoge
- + Mit neuen Kostümen anfangs sehr motivierende Kämpfe
- + Überraschend tief greifendes Kampfsystem
- − Sehr repetitives Gameplay
- − Unnötige Design-Schnitzer beim Gesundheitssystem
- − Heilbrunnen generieren überflüssige Laufwege (Backtracking)
- − Offene Spielwelt, die aber dennoch häufig beschränkt wirkt
- − Nur ein Spielstand

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **72**

AUF HEFT-DVD
Demo zum Spiel

Die meisten Schauplätze sind abwechslungsreich und mit Fahrzeugen sowie NPCs belebt gestaltet. Ab und an gibt es sogar kleine Effekte wie diese Explosion zu sehen.

A Golden Wake

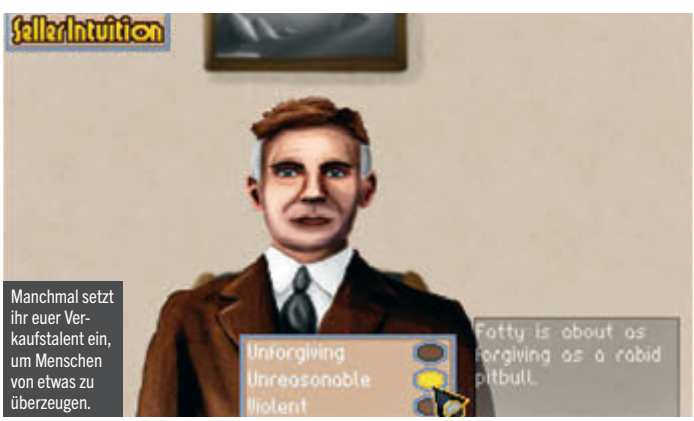
Von: Marc Brehme

Das tolle Zeitgeist-Adventure kann *Resonance* & Co. nicht ganz das Wasser reichen.

In den sogenannten Goldenen Zwanzigerjahren lagen Armut und Reichtum in Amerika nicht weit auseinander. Es war die Zeit von Prohibition, Schmuggel, Flüsterkneipen und Glücksspiel. Zu dieser Zeit verdient sich Alfred „Alfie“ Banks seinen Lebensunterhalt als Immobilienmakler. Eines Tages wird der strebsame junge Mann, der immer die Verkaufslisten anführt, zu seinem Chef gerufen und soll diesem bei der Entscheidung helfen, welcher seiner beiden Kollegen aus wirtschaftlichen Gründen entlassen werden soll. Doch plötzlich entwickeln sich die Dinge anders als gedacht. Unterkriegen lässt sich der junge Banks davon natürlich nicht; schließlich ist er ein Kämpfertyp. So zieht er kurzerhand nach Florida, um dort sein Glück beim gerade einsetzenden Boom des Immobiliengeschäfts am Schopfe zu packen.

Retro allerorten

Ihr steuert Alfie klassisch per Point&Click-Steuerung mit der Maus durch zahlreiche abwechslungsreiche Schauplätze, die ihr auf einer Übersichtskarte anklickt. Egal, ob ihr in den Glades unterwegs seid, dem Yachtclub, einem Hotel oder gar einem verschworenen Herrenclub: Die Locations sind stimmungsvoll und häufig auch recht belebt in Szene gesetzt. Fußgänger laufen durch die Stadt,

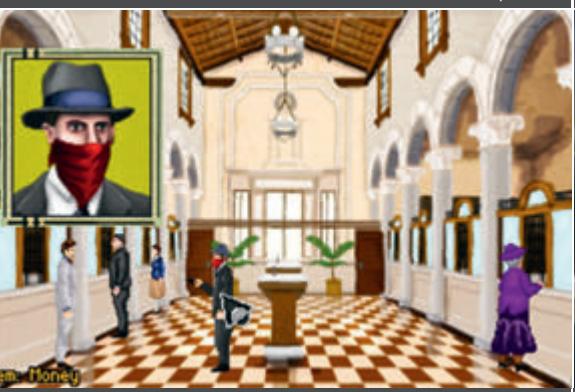


Manchmal setzt ihr euer Verkaufstalent ein, um Menschen von etwas zu überzeugen.

In diesem kreativen Minispiel müsst ihr das Auto bei den Proben zu einer Flugshow steuern.

Einen Teil der (in Florida real existierenden) Stadt Coral Gables dürft ihr zu Fuß erkunden. Ansonsten wechselt ihr die Locations per Karte.

Während im Hintergrund Pärchen zur schmissigen Jazzmucke das Tanzbein schwingen, führen wir Gespräche, indem wir aus vorgegebenen Antworten eine auswählen.



Bei einem Banküberfall müsst ihr euch entscheiden, ob ihr das Geld rausrückt oder versucht, den Täter zur Aufgabe zu überreden.

Trotz grobpixeliger Grafik sind die meisten Schauplätze schön in Szene gesetzt. Daran hat beispielsweise hier auch die stimmige Beleuchtung großen Anteil.

Autos fahren vorbei und Windböen wirbeln Blätter umher. Es sind liebevolle Details wie diese, die der grobpixeligen Grafik Leben und Atmosphäre einhauchen. Gepaart mit dem tollen Soundtrack, der vor allem aus schmissigen Jazz-Rhythmen besteht, und der gelungenen Sprachausgabe generiert das Spiel eine sehr glaubwürdige Atmosphäre der Goldenen Zwanziger.

Kein großes Rätselraten

Das Gameplay setzt ebenso wie die Grafik auf klassisches Design. Ihr sucht die Umgebung nach Gegenständen ab, stopft sie in eure virtuellen Taschen und benutzt sie dann mit der Umgebung. Einige der Kopfnüsse im Spiel hätten allerdings gern etwas knackiger ausfallen dürfen. Neben den wenigen klassischen Kombinationsrätseln und Gesprächen stechen einige kreative Minispiele heraus. Etwa, wenn ihr in einer dreiteiligen Rätselkette einer Dame in einer Actionsequenz helfen müsst, von einem Auto in ein abhebendes Flugzeug einzusteigen, um für eine Flugshow zu proben. Oder wenn ihr bei einem Hausbesitzer in einer Art Wimmelbildspiel zahlreiche Schäden und Fehler im Gebäude finden müsst, um ihm nachzuweisen, dass es sich um einem Schwarzbau handelt. Kreativ ja, fordernd nein.

Etwas mehr Denksport gibt es, wenn Alfie bei einer Art Schnitzeljagd in den berühmten Everglades eine illegale Schnapsbrennerei zunächst ausfindig machen und danach durch eine fingierte Explosion unschädlich machen muss.

In Gesprächen mit NPCs setzt ihr manchmal auch euer sogenanntes Verkaufstalent ein. Anfangs verkauft ihr damit noch Land und die passenden Häuser an bauwillige Menschen. Später geht es eher darum, Menschen zu manipulieren. Könnt ihr einen Charakter in Multiple-Choice-Dialogen vielleicht noch mit Argumenten überzeugen, etwas Bestimmtes zu tun, müsst ihr einem anderen vielleicht schon mit dem Tode drohen, um ihn beispielsweise dazu zu bringen, das noch ausstehende Schutzgeld an euren Boss zu zahlen.

Ja, ihr habt richtig gelesen. Im Lauf des Spiels erlebt ihr die Wandlung des anfangs noch recht unbeleckten Protagonisten von einem rechtschaffenen jungen Mann zu einem etwas anderen Charakter. Kein Wunder, wenn man es gegen Ende der Goldenen Zwanziger auch im Spiel mit schmierigen Geschäftemachern, Schmugglern und korrupten Politikern zu tun bekommt. ❑

MEINE MEINUNG |

Marc Brehme

„Nette Zeitreise in die Goldenen Zwanziger“

A Golden Wake besticht vor allem durch seine zeitgenössische Atmosphäre. Man hat wirklich das Gefühl, durch das Florida der Zwanzigerjahre zu stapfen, eine neue Stadt wachsen zu sehen und das Leben zu genießen. Über die Optik kann man streiten. Einer flüstert liebevoll „Retro-Charme“, ein anderer verweist auf Gratisspiele, die in ähnlicher Grafikqualität schon seit Jahren auf Fanseiten des Genres zu finden sind. Eines hat *A Golden Wake* aber geschafft: Trotz schwankender Rätselqualität wollte ich weiterspielen und wissen, wie Alfies Geschichte ausgeht. Leider gerät der Titel ohne echte Höhepunkte danach auch schnell wieder in Vergessenheit.

A GOLDEN WAKE

Ca. € 15,-
9. Oktober 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Gundislav Games
Publisher: Wadjet Eye Games
Sprache: Englisch (Ton und Untertitel)
Kopierschutz: DRM-frei beim Publisher und GoG.com; bei Steam Accountbindung; Weiterverkauf unmöglich

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Grobpixelige, aber charmante Retro-Grafik.
Sound: Schmissige Jazz-Rhythmen, gute, aber zu wenige Soundeffekte, tolle Sprachausgabe
Steuerung: Klassische Point&Click-Steuerung mit Maus und Tastatur

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Windows ME, Pentium-CPU (mit 700 MHz für 32 Bit Farbtiefe), 64 MB RAM, Grafikkarte für Auflösung von 640x400 Pixel, DirectX Version 5.2, 350 MB Festplattenspeicherplatz
Empfehlenswert: Keine Angaben

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Es wird Alkohol konsumiert, geraucht, es werden Menschen bedroht und es gibt Schießereien samt Toten mit (geringem) Einsatz von Pixelblut. Wegen des erwachsenen Themas empfehlen wir das Spiel daher nicht für Kinder, sondern erst für Jugendliche ab 16 Jahren.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 6:15
Der Titel lief problemlos; es gab keine Abstürze oder technischen Probleme.

PRO UND CONTRA

- ✚ Tolle Atmosphäre und Zeitgeist
- ✚ Stimmiger Soundtrack aus zeitgenössischer Musik (Jazz)
- ✚ Gut recherchierte Hintergrundgeschichte auf Basis tatsächlicher Orte, Ereignisse und Personen
- ✚ Zahlreiche liebevoll gestaltete Schauplätze
- ✚ Gut geschriebene Dialoge
- ✚ Exzellente Sprachausgabe
- ✚ Geringfügig variabler Spielablauf durch Entscheidungen
- ✚ Abwechslungsreiche Rätsel …
- ➖ … deren Qualität aber schwankt und die häufig zu simpel sind
- ➖ Optisch nicht mehr auf der Höhe der Zeit – Retrografik hin oder her
- ➖ Technisch verbesserungswürdige Animationen
- ➖ Einige Orte zu karg und unbelebt

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **74**

In den rundenbasierten Kämpfen dürft ihr nur Ziele für eure Einheiten vorgeben, sie aber nicht selbst steuern. Zum Glück kann man die Gefechte auch automatisch ausrechnen lassen.

Endless Legend

Von: Matti Sandqvist

Geheimtipp oder nur weiterer 4X-Titel? Wir haben das neue Spiel der *Endless Space*-Macher getestet.

Über eine zu kleine Auswahl an hochkarätigen Rundenstrategiespielen kann man sich zurzeit kaum beklagen. Ob man lieber ein kunterbuntes Fantasy-Reich in *Age of Wonders 3*, *Might & Magic: Heroes 6* sowie in der *King's Bounty*-Serie errichtet oder um die Herrschaft auf der Erde in *Civilization 5* beziehungsweise auf fremden Planeten in *Civilization: Beyond Earth* kämpft – an zeitfressenden und zugleich gelungenen Titeln mangelt es uns wahrlich nicht. Auch die französischen 4X-Experten von Amplitude Studios (*Endless Space*) schicken nun ihr grafisch durchgestyltes Pferd ins Rennen und laden uns zum Besiedeln des Planeten Auriga ein. Das Dumme ist nur: Der Himmelskörper stirbt. Ähnlich wie in der Fantasywelt aus der Feder von George R. R. Martin – *Game of Thrones* – wird Auriga in unregelmäßigen Abständen von länger andauernden Kälteperioden heimgesucht. Daher herrscht zeitweise große Ressourcenknappheit auf dem Planeten, weshalb sich die acht Fantasy-Völker wie die Wild Walkers, Vaulters oder Necrophages des Öfteren zanken.

Zufallsgenerator

Wie die *Civilization*-Reihe setzt *Endless Legend* auf zufallsgenerierte Karten. Ihr könnt zu Beginn die Form der Welt selbst bestimmen und so zum Beispiel entscheiden, ob es mehrere Kontinente geben soll oder wie bergig die Landschaft ausfällt. Zudem unterscheiden sich die acht Völker des Spiels so stark, dass man bei jeder Partie auf eine neue Strategie setzen muss. Wenn man bedenkt, dass ein Spiel an die 20 Stunden dauert, beschert *Endless Legend* euch somit eine abwechslungsreiche Spielzeit von mehr als 100 Stunden.

Das Spiel hat eine sehr große Ähnlichkeit mit *Civilization*, wenn es um die Städte und den Ausbau der Siedlungen geht. Der große Unterschied ist aber, dass ihr jeweils nur eine Siedlung pro Provinz gründen könnt.

Die Forschung ist in unterschiedliche Zeitalter aufgeteilt. Ein neue Epoche wird freigeschaltet, sobald ihr eine bestimmte Anzahl an Technologien entwickelt habt.

In der Kälteperiode bekommt ihr weniger Ressourcen und eure Einheiten können sich langsamer als im Sommer auf der Karte bewegen.

Das hört sich zuerst mehr als fantastisch an, zumal *Endless Legend* etwas komplexer ausfällt als etwa *Civilization 5*. Die Partien selbst fangt ihr ganz klassisch mit einer Siedler-Einheit an und dürft selbst entscheiden, wo ihr eure erste Stadt errichtet. Jedoch ist nur eine Stadt pro Provinz erlaubt, wodurch es eigentlich schnell zu Kriegen zwischen den Fraktionen kommen müsste. Da die KI-Gegner anfangs eher friedlich vorgehen, kann es aber passieren, dass man mehr als 150 Runden lang Siedlung um Siedlung errichtet sowie die Metropolen in spe mit neuen Gebäuden verbessert, um dann plötzlich von einem übermächtigen Feind überrollt zu werden. Es ist insgesamt ein Schwachpunkt von *Endless Legend*, dass genreunerfahrene Spieler zwar in einem kurzen Tutorial die Grundzüge des Spiels erlernen, danach aber kaum an die Hand genommen werden.

Wenn man aber nach einigen Fehlversuchen den Dreh raus hat, sieht man auch die Vorteile in puncto Komplexität gegenüber anderen Titeln der gleichen Machart. So dürft ihr zum Beispiel eure Einheiten selbst zusammenstellen, indem ihr den Truppen spezifische Waffen und Rüstungen gebt. Zudem können eure Armeen von Helden angeführt werden, die Talentbäume haben und ebenfalls individuell ausgerüstet werden können. An unterschiedlichen Technologien mangelt es *Endless Legend* ebenfalls nicht; insgesamt gibt es fast hundert Forschungsmöglichkeiten. Ebenso sind die Winterphasen interessant, haben aber kaum Auswirkungen, wenn man sich gut genug auf die ressourcenarme Zeit vorbereitet. Das Gleiche gilt auch für die rundenbasierten Kämpfe: Obwohl ihr auf Dinge wie Initiative und Reichweite in den Gefechten achten müsst, dürft ihr den Einheiten nur indirekte Befehle geben. Das heißt, dass ihr die Ziele der Truppen bestimmt und die Krieger dann nach Gutdünken selbst die Feinde angreifen. So kommt es dann zum Beispiel vor, dass drei Einheiten dasselbe Ziel haben, der Feind aber bereits nach einer Attacke ausgeschaltet ist. Ähnlich sieht es auch bei den Quests aus. Im Laufe einer Partie bekommt ihr zufallsgenerierte Aufgaben, die ihr etwa gegen einen Ressourcenbonus oder die Freundschaft mit einer der Minor Factions lösen könnt. Oft besteht die Quest darin, zu einem bestimmten Punkt auf der Karte zu gelangen. Dumm ist nur, dass bereits in den Anfangsaufgaben Ziele auf der Karte angegeben werden, die ihr nicht erreichen könnt, sei es, weil ihr noch keine Schiffe habt oder die feindliche Armee einfach zu stark ist.

Fazit

Insgesamt bekommt man bei *Endless Legend* daher das Gefühl, dass es zwar viel Potenzial bietet, aber am Ende nicht entscheiden kann, ob es Fisch oder Fleisch ist. Zum einen ist die Nähe zu *Civilization* unverkennbar und sicherlich eine der positiven Seiten des Titels. Doch offensichtlich mochten die Entwickler ebenfalls Spiele in der Machart von *Heroes of Might and Magic* und so dürft ihr wie bereits erwähnt die Gefechte in dem eher unausgegorenen rundenbasierten Modus ausfechten, löst simple Quests und verbessert eure Helden. Am Ende ist das Spiel in keinem Bereich seiner Konkurrenz voraus – außer bei den übersichtlichen Interfaces und der eigenwilligen, aber schönen grafischen Präsentation. Das macht den Titel jedoch bei Weitem nicht zu einem schlechten Spiel, nur eben zu keinem Geheimtipp. ❑

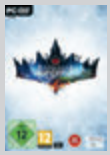
MEINE MEINUNG |

Matti Sandqvist

„Weder Fisch noch Fleisch“

Wegen des meiner Meinung nach sehr gelungenen 4X-Titels *Endless Space* hatte ich haushohe Erwartungen an *Endless Legend*, die das Spiel trotz der für mich attraktiven Komplexität nicht ganz erfüllt. So machen mir die rundenbasierten Kämpfe kaum Spaß, die simplen Quests lasse ich links liegen und die Tatsache, dass es eine gefühlte Ewigkeit dauert, bis etwas im Spiel los ist, nervt mich ein wenig. Insgesamt finde ich es einfach schade, dass das Spiel in der Theorie zwar unheimlich großes Potenzial bietet, aber schlussendlich nicht so recht weiß, ob es ein *Civilization* oder ein *Heroes of Might and Magic* sein möchte.

ENDLESS LEGEND



Ca. € 30,-
18. September 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Strategie
Entwickler: Amplitude Studios
Publisher: Iceberg Interactive
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Eigenwilliger, aber schöner Grafikstil und übersichtliche Interfaces.
Sound: Dezente Soundkulisse, die selten in den Vordergrund tritt.
Steuerung: Viele übersichtliche Menüs, in die man sich schnell eingearbeitet hat.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Man kann mit bis zu sechs Spielern um die Herrschaft Aurigas buhlen. Je mehr Spieler, desto länger sind die Wartezeiten.
Zahl der Spieler: 2-6

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Windows Vista, 2,5 GHz Intel Core 2 Quad, 4 GB RAM, Geforce GT 460 oder ATI HD 4850 mit 512 MB Speicher.
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Windows Vista, 3,5 GHz Core i5, 8 GB RAM, Geforce GTX 660 oder ATI HD 7850 mit 1 GB Speicher

JUGENDEIGNUNG

USK: ab 12 Jahren
Die rundenbasierten Kämpfe fallen unblutig aus und auch sonst hält sich die Gewaltdarstellung in Grenzen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 60:00
Wir spielten über einen längeren Zeitraum mehrere rund 15 Stunden lange Partien. Mit schwerwiegenden Bugs oder Fehlern hatten wir nicht zu kämpfen.

PRO UND CONTRA

- ✚ Riesiger Umfang
- ✚ Zufallsgenerierte, gut ausbalancierte Karten
- ✚ Fraktionen unterscheiden sich sehr stark
- ✚ Hoher Wiederspielwert
- ✚ Eigenwillige, aber gelungene Präsentation
- ➖ Sehr steile Lernkurve, sogar für Genreveteranen etwas zu hoch
- ➖ Schwaches (optionales) Rundenkampfsystem
- ➖ Quest-System eher unnötig
- ➖ Keine deutsche Übersetzung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **75**

So nah solltet ihr dem Xenomorph besser nicht kommen. Leider lässt sich das nicht immer vermeiden.

Alien: Isolation

Von: Christian Dörre

Schaurig-schön oder doch eher erschreckend schlecht? Wir berichten von der Sevastopol.

Ridley Scotts Film *Alien* von 1979 gilt nicht nur als cineastisches Meisterwerk, er bot auch mit dem vom Schweizer H. R. Giger entworfenen Xenomorph wohl eines der ikonischsten Wesen der Filmgeschichte. Videospiel-Umsetzungen der Vorlage waren allerdings meistens relativ mäßig. Zuletzt scheiterte Gearbox mit *Colonial Marines* an dem Versuch, die Atmosphäre des zweiten, actionlastigeren Teils von James Cameron in einem Videospiel einzufangen. Mit *Alien: Isolation* soll nun aber alles anders werden. Dieses Mal darf sich das Team von Creative Assembly an der mordlüsternen Kreatur aus dem All austoben und verlegt den Fokus des Spiels klar auf eine gruselige Atmosphäre, die sich am ersten Film orientieren soll. Kein Geballer, keine Marines, nur der Nervenkitzel, von einem übermächtigen, bösartigen Wesen gejagt zu werden. Das Grundprinzip klingt überaus interessant, allerdings gruselte es uns während unseres Tests eher vor Bugs, kuriosen KI-Aussetzern und unfairen Trial&Error-Passagen.

Alles bleibt in der Familie

In *Alien: Isolation* übernehmen wir die Rolle der Ingenieurin Amanda Ripley, Tochter von Ellen Ripley, der Hauptfigur der *Alien*-Filmreihe. Als Amanda die Nachricht erhält, dass der Flugschreiber der Nostromo geborgen wurde, eben jenes Raumschiffs, auf dem ihre Mutter diente und das vor zehn Jahren mysteriöserweise verschwand, schließt sie sich einer Gruppe der Weyland-Yutani Corporation an, um endlich herauszufinden, was mit ihrer Mutter geschah und ob diese vielleicht sogar noch lebt. Ziel dieses Zweckbündnisses ist die Handelsstation Sevastopol, auf die besagter Flugschreiber gebracht wurde. Kurz nach der Ankunft von Ripley geht aber natürlich alles schief: Die Sevastopol antwortet nicht, Amanda wird von ihren Begleitern getrennt und überhaupt scheint auf der Raumstation so einiges im Argen zu liegen.

Die dunklen Korridore sind mit verzweifelten Hilferufen beschmiert, die Technik in den Räumen wurde größtenteils zerstört, andauernd flackert das Licht und überall stapeln sich Leichensäcke. Die Atmosphäre ist bedrohlich und so dicht, dass man sie beinahe greifen kann. Besonders die schicken Licht-und-Schatten-Spielereien gepaart mit der hervorragenden Soundkulisse sorgen dafür, dass sich einem unwillkürlich die Nackenhaare aufstellen. Da stört es auch gar nicht so sehr, dass das Setting relativ abwechslungsarm ist und die Modelle der NPCs recht wächsern und texturarm aussehen. Nur das ständige Kantenflimmern stellt ein echtes Ärgernis dar.

Wir übernehmen die Rolle von Amanda Ripley, die auf der Suche nach ihrer Mutter ist.

Die geskripteten Auftritte des Aliens sind toll inszeniert und sorgen für Gänsehaut.

Immer wieder müsst ihr in Minispielen Türen hacken. Das ist altbacken und nervt auf Dauer.

Obwohl man als Spieler natürlich schon weiß, was auf der Sevastopol-Station passiert ist, verfolgt man gerne, wie sich Amanda verwirrt durch die dunklen Räume schleicht und dabei versucht, sich über gefundene Audio-Logs und Nachrichten auf Terminals ein Bild zu machen, was hier eigentlich gerade los ist. So baut sich beim Spieler schon vor dem ersten Erscheinen des Aliens eine unglaubliche Spannung und Erwartungshaltung auf. Schade nur, dass die Story im weiteren Verlauf nie wirklich Fahrt aufnimmt, da sie neben den oftmals sehr langweiligen Audio-Logs nur in seltenen, mittelmäßig vertonten, leicht ruckelnden Cutscenes erzählt wird, die mit schwach geschriebenen Dialogen enttäuschen. Eine großartige Geschichte hatten wir zwar ohnehin nicht erwartet, aber bei der Inszenierung der Story hätte man sich auf jeden Fall mehr Mühe geben können.

Schleich dich, Ripley!

Der Anfang des Titels ist trotzdem gelungen, da wir hier, noch bevor das Alien zum ersten Mal auftaucht, die Spielmechanik lernen, ohne dass uns das Spiel dabei zu sehr an die Hand nimmt. Wir lernen nicht nur das rudimentäre (und aufgesetzt wirkende) Crafting-System kennen, mit dem sich durch gefundene Gegenstände Items wie Medikits, Geräuschmacher oder Blendgranaten herstellen lassen, wir merken auch sehr schnell, dass wir auf der Raumstation niemandem trauen können. Die überlebenden Menschen sind allesamt in Panik verfallen und zücken meistens sofort ihre Waffe, sobald sie Ripley sehen. Wer nicht schleicht und sich unter Tischen oder in Schränken versteckt, wird sehr schnell erschossen oder später vom Xenomorph zerfleischt.

Nervig ist allerdings, dass der Sichtkegel der Feinde nicht immer wirklich nachvollziehbar ist. Oftmals erkennen sie uns bereits, wenn wir aus 20 Metern Entfernung vorsichtig um die Ecke schauen, sehen Amanda aber nicht, wenn sie quasi direkt vor ihnen steht. Die feindlichen Androiden sind sogar noch schlechter programmiert. Die Syntheten sehen Fräulein Ripley manchmal sogar, wenn sie mit dem Rücken zu ihr stehen. Spielspaß kommt in diesen Momenten keiner auf.

Atmosphäre contra Spieldesign

Sobald das Alien dann in einer toll inszenierten Zwischensequenz seinen großen Auftritt feiert, zieht die Atmosphäre gewaltig an. Allein der Anblick des grauenerregenden Wesens jagt einem unwillkürlich einen Schauer über den Rücken. Hier gelingt es auch, an den spannenden Grusel des ersten Films anzuknüpfen. Die Präsenz des extraterrestrischen Monsters ist allgegenwärtig. Man zuckt zwangsläufig bei jedem Geräusch zusammen, schleicht noch vorsichtiger und leiser durch die Gänge und versteckt sich reflexhaft, sobald man hört, wie das Wesen durch einen Lüftungsschacht poltert. Das Gefühl, der Gejagte, nur ein Stück Beute für einen übermächtigen Gegner zu sein, ist sehr gut eingefangen. Allein der Ping-Laut des Motion-Trackers sorgt für eine ständige Anspannung. Die Gewissheit, dass das Alien irgendwo nur darauf wartet, uns zu töten, oder es unsere Spur aufgenommen hat und vielleicht direkt hinter uns steht, verursacht einen Nervenkitzel, den schon lange kein anderes Spiel mehr bei uns ausgelöst hat. Dies gilt allerdings nur für eine gewisse Zeit, denn relativ schnell durchschaut man, wie undynamisch das Spiel eigentlich ist.

Wurde vorher angekündigt, dass das Alien jederzeit auftauchen kann,

Die an sich sehr schön gemachten Todesanimationen nutzen sich leider schnell ab, da man so häufig ins Gras beißt.

Durch die hervorragende Soundkulisse wirken Szenen wie diese noch viel bedrohlicher.

Story und Gameplay sind relativ höhepunktarm. Eines der wenigen Highlights ist dieser Flashback.

wenn man zu viel Krach macht, entpuppte sich dies in unserem Test als Schaumschlägerei. Im Grunde genommen gibt es nur drei Spielsituationen: 1. Die Szene ist geskriptet und das Alien erscheint auf jeden Fall, 2. das Alien kann erscheinen, muss aber nicht, 3. das Alien erscheint gar nicht, egal wie viel Krach man macht. In *Alien: Isolation* gibt es dadurch eigentlich immer nur den Weg, den die Entwickler vorgegeben haben. Möchtet ihr menschliche Gegner beseitigen, indem ihr das Monster mit einem Geräuschmacher anlockt und das Spiel dies an der Stelle allerdings nicht vorsieht, passiert überhaupt nichts. Eigens erdachte Taktiken fallen so vollkommen aus dem Raster. Man wird hauptsächlich auf das Schleichen beschränkt, das sich durch mangelnde Höhepunkte sehr schnell abnutzt. Außerdem wird so auch das Crafting-System hinfällig. Wozu soll man Hilfsmittel herstellen, wenn man sie nicht einsetzen kann, wie man will?

Terror durch Frust

Noch viel nerviger ist allerdings, dass auch das Alien selbst schnell zu einem Standard-Gegner verkommt, dessen anfangs versprühter Grusel durch seine Berechenbarkeit verpufft. Überraschungsmomente, in denen die Kreatur plötzlich über uns an der Decke Position bezogen hat, gibt es überhaupt nicht. Ist dies in den Filmen noch die erfolgversprechendste Jagd-Methode, wird das Wesen in *Alien: Isolation* zum Fußgänger und Lüftungsschacht-Kriecher degradiert. Meistens läuft das Alien einfach nur mittelmäßig animiert durch die Gänge, sucht nach uns und stampft dabei lauter auf den Boden als Sigmar Gabriel beim Seilspringen.

Diese durchschaubare Spielmechanik versucht der Titel mit nervigen Trial&Error-Passagen auszugleichen. Diese machen das Alien aber nicht unberechenbarer, sie sorgen schlichtweg für Frust. Auch hier ist der Sichtkegel nicht immer nachvollziehbar – mal stehen wir mitten in einer Lichtquelle genau vor dem Ungetüm und es stapft einfach an uns vorbei, viel öfter allerdings verstecken wir uns im Schatten unter einem Tisch und obwohl es uns gar nicht gesehen haben kann, kommt es trotzdem plötzlich angestürmt. An einer Stelle im Spiel standen wir mit dem Rücken zur Wand und konnten den einzigen Eingang zu unserem Raum einsehen und trotzdem bohrte sich plötzlich der Alien-Schwanz durch unseren Körper. Hier geben sich Bugs und unfaires Spieldesign die Klinke in die Hand.

Während unseres Tests fielen uns noch viele weitere Fehler und Ungereimtheiten auf. So ließ das Alien beispielsweise von einer Gruppe Menschen ab, die auf das Wesen ein Pistolenmagazin nach dem anderen abfeuerte, nur um auf uns loszugehen, als wir uns gerade in seinem Rücken an ihm vorbeischlichen. An einer anderen Stelle flüchten wir durch die Gänge der Raumstation. Tropfender Sabber aus Öffnungen an der Decke zeigt uns dabei, dass das Alien an dieser Stelle hockt und uns tötet, wenn wir uns dorthin wagen. Allerdings macht dies absolut keinen Sinn, da das Wesen zwei Meter weiter plötzlich vor uns auftaucht.

Diese nervtötenden Passagen werden sogar noch frustrierender, da die manuellen Speicherpunkte oft sehr weit auseinander liegen und man so teilweise eine Viertelstunde erneut spielen muss. Einige Stellen mussten wir tatsächlich bis zu zehn Mal angehen. Dabei ist *Alien: Isolation*

Die Grafik gehört zwar nicht zur Spitzenklasse, glänzt aber mit schönen Licht-und-Schatten-Spielereien.

Oftmals müsst ihr Umwege nehmen, um zum Ziel zu kommen. Dennoch bleibt *Isolation* immer recht linear.

Sehr oft ist es leider nicht nachvollziehbar, ob oder warum euch das Alien gerade sieht. Die KI wirkt teilweise sehr willkürlich.

an sich nicht besonders schwer, es ist schlichtweg unfair und frustrierend. Wenn man gar nicht weiß, warum man gerade das Zeitliche gesegnet hat und erneut auf den Ladebildschirm blicken muss, ist man schnell genervt.

Der anfängliche Nervenkitzel beim Zusammentreffen mit dem Alien weicht so sehr schnell genervtem Stöhnen, weil man weiß, dass man diese Passage vermutlich wieder und wieder spielen muss. Später im Spiel findet man zwar einen Flammenwerfer, sodass man zumindest die Chance hat, das Biest kurzzeitig zu verscheuchen, teilweise reagierte die Kreatur aber auch gar nicht darauf, dass sie gerade geröstet wurde.

Von der Suche nach dem Sinn

Neben dem abwechslungsarmen und frustrierenden Gameplay lässt *Alien: Isolation* zudem echte Höhepunkte vermissen. Die Story ist anfangs interessant, flacht aber sehr schnell ab. Als Highlight könnte man höchstens einen Flashback bezeichnen, indem wir in die Haut des Charakters schlüpfen, der den Flugschreiber der Nostromo aus einem Alien-Raumschiff geborgen hat. Dieser Abschnitt glänzt mit einer tollen Atmosphäre, ist spielerisch aber vollkommen seicht geraten. Dazu treten immer wieder haarsträubende Logiklöcher auf. Warum soll man in die Krankenstation, in der sich das Alien herumtreibt, um ein Medikit für eine verletzte Verbündete zu finden, wenn man dies doch im Crafting-Menü selbst herstellen kann oder sogar mehrere im Inventar hat? In anderen Momenten ist der Titel sogar unfreiwillig komisch. Nicht nur, dass es unlogisch ist, wenn das Alien die menschenähnlichen Syntheten nicht angreift, wirkt es geradezu absurd, wenn diese auf die Kreatur mit einem „Unbekannte Spezies entdeckt. Meldung an Apollo-Zentrale“ reagieren. Insgesamt ist *Alien: Isolation* leider als Enttäuschung zu werten. Die Atmosphäre der Filme ist gut eingefangen und das Survival-Horror-Prinzip ist ein passender Ansatz für ein Alien-Spiel, das höhepunktarme und teilweise unfaire Gameplay gepaart mit KI-Fehlern, Logiklöchern und Bugs sorgt aber dafür, dass man *Alien: Isolation* nur wegen seines frustigen Spielablaufs im Gedächtnis behält. ❑

Neben dem Alien stellen sich euch auch Androiden und feindselige Menschen in den Weg.

MEINE MEINUNG |

Christian Dörre

„Frust und schwache KI zerstören den Grusel.“

Ich bin großer Fan der ersten beiden *Alien*-Filme und habe mich dementsprechend auch auf *Alien: Isolation* gefreut. Anfangs zog mich die Atmosphäre auch vollends in ihren Bann, aber leider machte das frustrierende Gameplay diesen positiven Ersteindruck nachhaltig zunichte. Die Story ist öde, der Spielablauf nutzt sich ab und die KI schwankt zwischen vollkommen beschränkt und absolut unfair. Gepaart mit den weit auseinander liegenden Speicherpunkten und Ladezeiten aus der Hölle geht auch das letzte Fünkchen Atmosphäre drauf. Was bleibt, ist ein guter Ansatz, aber leider auch nicht mehr.

ALIEN: ISOLATION

Ca. € 50,-
7. Oktober 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Creative Assembly
Publisher: Sega
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Ein gültiger Steam-Account ist für die Aktivierung notwendig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Tolle Licht-und-Schatten-Effekte, aber lästiges Kantenflimmern
Sound: Dichte und sehr stimmungsvolle Soundkulisse
Steuerung: Sowohl mit Pad als auch Maus und Tastatur gut spielbar

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Windows 7 (32-Bit), Zweikernprozessor mit 3,16 GHz, Radeon HD 5550/Geforce GT 430, 4 GB RAM
Empfehlenswert: Windows 7/8 (64-Bit), Vierkernprozessor mit 3,0 GHz, Radeon R9 200er-Serie/Geforce GTX 660 oder besser, 8 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Teilweise deftige Tötungsanimationen durch das Alien, aber Verzicht auf unnötige Splatter-Effekte

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Key
Spielzeit (Std.:Min.): 18:00
Zahlreiche KI-Fehler und Bugs trüben den Spielspaß erheblich. Oft glitcht das Alien durch Hindernisse. Keine Abstürze.

PRO UND CONTRA

- \+ Sehr schöne Licht-und-Schatten-Spielereien
- \+ Hervorragende, stimmungsvolle Soundkulisse
- \+ Gut eingefangene Film-Atmosphäre …
- − … die aber durch viel zu viele unfaire Frustellen zerstört wird
- − Eintöniges Gameplay, das sich schnell abnutzt
- − Höhepunktarme Story, die niemanden überraschen wird
- − Auf Dauer nerviges, allgegenwärtiges Kantenflimmern
- − Nicht nachvollziehbare Sichtkegel der Gegner
- − Relativ durchschaubares Jagdverhalten des Aliens
- − Zahlreiche Bugs, Glitches und haarsträubende KI-Fehler, die den Spielspaß erheblich beeinträchtigen und schlichtweg nerven

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **69**

Ob brutal meuchelnd (oben) oder im Dunkeln lauernd – mit Goblin Styx erlebt ihr ein gut gemachtes Schleich-Spiel, das einen vorhandene Macken verzeihen lässt.

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

Styx: Master of Shadows

Von: Stefan Weiß

Er ist klein, fies, grünhäutig und ein fast ebenso guter Schleichfuß wie Garrett, Sam Fisher und Co.

Goblin Styx ist ein sympathischer kleiner Mistkerl, der schon im Action-RPG *Of Orcs and Men* sein Debüt feierte. Nun erlebt ihr die Vorgeschichte der Grünhaut. In der düster gestalteten Fantasy-Welt dreht sich alles um das Geheimnis des sogenannten Weltenbaums. Bewacht von Elfen und Menschen, sorgt das Goldharz des Baumes für unbegrenzte Macht. Die Sache hat nur den Nachteil, dass die Konsumenten von dem Zeug abhängig werden. Das gilt auch für Styx. Sein Ziel: in bester *Thief*-Manier das Herz des Baumes zu klauen.

Konfuse Klonkrieger-Erzählung

Die in Rückblenden erzählte Geschichte ist in englischer Sprache vertont und mit deutschen Untertiteln versehen. Die teils kernigen Inhalte sorgen für manches Schmunzeln, was sicher auch am guten Sprecher der Hauptfigur liegt. Die übrigen Sprecher kommen da leider nicht so ganz mit. Bedingt durch die konfuse Erzählweise fällt es uns am Ende schwer nachzuvollziehen, worum es jetzt eigentlich genau in dem Wirrwarr von Styx' Vergangenheit, Klonen sowie dem Krieg zwischen Menschen und Elfen geht. Trotzdem halten einen die einzelnen Story-Schnipsel bei Laune und sorgen dafür, dass man weiterspielen möchte.

Gelungene Vertikal-Architektur

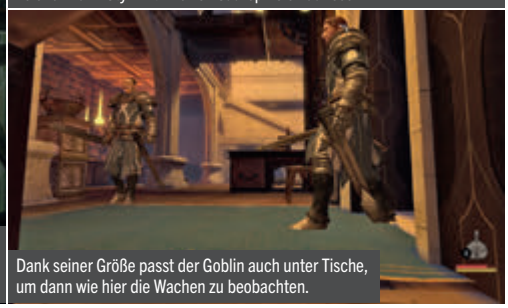
Die Spielwelt besteht aus einem riesigen, verschachtelten und in großzügige Levels unterteilten Stadtturm, dem Atrium von Akenash. So schleicht und turnt ihr unter anderem durch düstere Gewölbe, erkundet eine gigantische Verbrennungsanlage, infiltriert einen Gefängniskomplex oder durchsucht eine Bibliothek nach Dokumenten. Die Grafik fällt dabei ganz ordentlich aus, besonders die Lichtstimmung ist sehr gelungen. Texturen sollte man aber nicht zu genau und aus nächster Nähe betrachten, da sie unscharf und verwaschen sind; Next-Gen-Grafik ist das nicht.

Gelungen sind dagegen der Soundtrack und die Soundkulisse. Wenn wir uns mit Styx gerade mal wieder versteckt haben, lauschen wir gebannt, ob wir das Klappern der Rüstung eines sich nahenden Ritters oder das Knarzen der Lederkleidung eines Armbrustschützen vernehmen können. Auch Styx selbst verursacht, je nach Untergrund, unterschiedlich laute Geräusche – sobald er rennt, hört man das Patschen seiner nackten Füße, auf das Wachen schnell aufmerksam werden. Auf Teppich hingegen bewegen wir unseren Meuchelmörder flüsterleise. Möbel oder Objekte, die wir umstoßen, sorgen für Lärm, was gefährlich, aber auch nützlich sein kann. Durch die manipulierbare Umgebung lassen sich dank der Geräuschkulisse Ablenkungen schaffen.

Das Leveldesign bietet viele Möglichkeiten, wie ihr einen Abschnitt erkundet. Die Architektur enthält reichlich Kletter- und Schleich-Potenzial, was an *Dishonored* und *Assassin's Creed* erinnert. Ab der zweiten Hälfte des Spiels recyclen die Entwickler einen Teil der Levels und man hat das Gefühl, sich von einem gewissen

Die Levelarchitektur in *Styx* ist äußerst gelungen und bietet fast immer eine Menge Aktionsmöglichkeiten.

Leichen kann Styx mithilfe von Säurephiolen auflösen.


Dank seiner Größe passt der Goblin auch unter Tische, um dann wie hier die Wachen zu beobachten.

Punkt im Atrium-Turm zurückzuarbeiten. Das ist aber gar nicht mal so schlimm, da ihr so neue Wege ausarbeiten könnt. Obendrein ändert sich die Anzahl und Zusammensetzung der Gegner drastisch, sodass man keineswegs einen gemütlichen Spaziergang durch bekanntes Terrain befürchten muss. Trotzdem wäre der ein oder andere frische Schauplatz wünschenswert gewesen.

Schwachpunkt Steuerung

Speichern und laden – das gehört zu den am meisten von uns getätigten Aktionen im Spiel. Gerade weil die teils schwindelerregende Architektur dazu motiviert, ausgiebig zu klettern und zu springen, bringt uns die dabei äußerst unpräzise Steuerung an den Rand des Wahnsinns. Egal ob mit Maus und Tastatur oder mit Gamepad – nur allzu oft verpasst Styx um Haaresbreite eine rettende Kante oder dreht sich ein Stück zu weit, sodass er mit einem gellenden „F… Yooouu…!“ in die Tiefen des Atrium-Turms stürzt. Andererseits vollführt er wieder seltsam aussehende Manöver beim Sprung, was für ein etwa unrealistisches Kletter-Erlebnis sorgt. Generell sind die Animationen nicht die allerbesten und wirken hin und wieder ungelenk.

Talentierter Schattenspieler

Der größte Freund von Goblin Styx ist der Schatten – ganz wie in *Thief* könnt ihr daher Fackeln auslöschen. Entweder direkt per Hand oder auch aus der Ferne durch einen gezielten Wurf mit Sand. Je nach Gegnertyp müsst ihr aber damit rechnen, dass Fackeln durch Wachen wieder entzündet werden. Das Waffenarsenal eures Anti-Helden besteht dabei aus einem Dolch und Wurfmessern, von denen ihr maximal drei im Gürtel haben dürft. Auch wenn sich Styx in den Schwierigkeitsgraden „Einfach“ und „Normal“ durchaus auch kämpferisch durch die Levels bewegen kann, ist stets Vorsicht geboten, da im Laufe der Kampagne die Zahl der Gegner immens zunimmt, die sich in den Abschnitten tummeln und patrouillieren. Wer auf „Schwer“ oder gar auf der Stufe „Goblin“ spielt, dürfte schnell merken, dass man jetzt zwingend auf die Stealth-Elemente des Spiels angewiesen ist. Beim Schwierigkeitsgrad „Goblin“ ist es Styx beispielsweise nicht mehr möglich, zu parieren und Gegner so auszuschalten. Wer mag, kann den Anspruch noch weiter steigern, indem man den Zielmarker abschaltet oder die Entdeckungsanzeige über den Gegnern deaktiviert. Dadurch dürften auch Fans anspruchsvoller Spiele in *Styx* auf ihre Kosten kommen.

Umfangreich und wiederspielbar

Jede der acht Missionen ist in mehrere Unterkapitel unterteilt, meist drei bis vier Stück davon. Neben dem eigentlichen Hauptziel lassen sich optionale Nebenaufgaben erfüllen, gut versteckte Artefakte auftreiben und in den Levels verstreute Medaillons einsacken. Darüber hinaus lassen sich auch jeweils besondere Achievements erreichen, wenn ihr beispielsweise eine Mission abschließt, ohne einen Alarm auszulösen oder unterhalb eines bestimmten Zeitlimits bleibt. Schön dabei ist, dass ihr die jeweiligen Boni nicht in einem einzelnen Spieldurchlauf erreichen müsst. Nach jeder Mission findet ihr euch im „Hideout“ – dem Versteck von Styx wieder. In diesem Hub könnt ihr Styx ausrüsten, ihm neue Fertigkeiten beibringen oder eben schon absolvierte Missionen wiederholen, um einen anderen Stil auszuprobieren oder um noch fehlende Achievements zu ergattern. Wer sich beim Durchspielen auf die einfacheren Schwierigkeitsgrade und nur auf die Hauptziele beschränkt, kann dies in knapp zehn

Nett gemacht: Styx kann sich unter Tischen oder wie hier, in Truhen verstecken und die Lage beobachten.

Anders als etwa in der *Thief*-Reihe, bestreitet ihr in *Styx* einige Missionen auch bei Tageslicht.

Die Gegner können Styx zwar schnell erspähen, geben aber leider auch wieder viel zu rasch die Verfolgung auf.

Die Story, die im Verlauf des Spiels zunehmend verwirrend ist, wird meist mit Zeichnungen erzählt.

Im einfachen, normalen und schweren Modus kann sich Goblin Styx noch mit zeitlich gut abgestimmten Paraden seiner Gegner erwehren. Auf der höchsten Schwierigkeitsstufe „Goblin" ist dieses Manöver komplett deaktiviert. Dann seid ihr zwingend auf Styx' Schleichfähigkeiten angewiesen.

Spielstunden erreichen. Doch wer alle Möglichkeiten von *Styx: Master of Shadows* auskosten will, ist erheblich länger beschäftigt und darf sich auf 15 und mehr Stunden Stealth-Gameplay einstellen.

Unser Goblin verfügt über viele Möglichkeiten, wie er sich seiner Gegner entledigen kann. Dank seiner Größe kann er sich in Fässern, Kommoden, Gullis oder unter Tischen verstecken. Ihr könnt Wachen ablenken, eure Wurfmesser einsetzen, einen Klon von Styx erschaffen, euch unsichtbar machen, mit giftiger Goblin-Spucke Essen und Trinken der Gegner verseuchen – die Gameplay-Einfälle der Entwickler spielen sich teils klassisch, teils originell und passen sehr gut zu dem „dreckigen" Charakter der Hauptfigur. So lassen sich Gegner auch von Mauern schubsen oder unter herabstürzenden Kronleuchtern und Waren-Paletten begraben – wer kreativ vorgeht, entdeckt jede Menge Spielspaß in *Styx*. In Sachen Gegner gibt es zudem reichlich Abwechslung, die sich aufs Gameplay auswirkt – hier mal ein paar Beispiele: Dick gepanzerte Ritter lassen sich beispielsweise nicht per Direktangriff überrumpeln, auch ein Wurfmesser ist gegen die Burschen zwecklos. Mutantenschaben sind zwar blind, besitzen dafür aber ein geschärftes Gehör. In einigen Levels bekommt ihr es mit angeketteten Orks zu tun – kommt ihr in die Reichweite deren Arme, ist es aus und vorbei mit unserem Goblin. Magier sind in der Lage, Styx an Ort und Stelle zu fesseln. Bloß um die KI der Gegner ist es schwach bestellt, da sie viel zu schnell die Verfolgung aufgibt, nachdem sie unseren Goblin entdeckt hat. Dadurch verliert das Spiel an Spannung.

Fertigkeiten trainieren

Für abgeschlossene Missionen sowie die darin erreichten Ziele und Achievements bekommt Styx Fertigkeitenpunkte. Zwischen den Aufträgen könnt ihr diese Punkte im Versteck des Goblins ausgeben, um so neue Fertigkeiten zu lernen. Diese sind in sieben Fachgebiete mit je vier aufeinander aufbauenden Fähigkeiten unterteilt, mit denen ihr euren gewünschten Spielstil aufwerten könnt. So lässt sich Styx im Laufe des Spiels etwa leiser bewegen oder er benötigt weniger Genauigkeit, um einen Angriff zu kontern. Ebenso lässt sich der einsetzbare Klon verbessern, der Umfang an mitgeführten Tränken erhöhen und die Mord-Varianten erweitern – die einzelnen Fertigkeiten sind gut aufeinander abgestimmt und ermöglichen es uns, neue Varianten unseres Spielstils auszuprobieren – eine schöne Sache! ❑

MEINE MEINUNG |

Stefan Weiß

„Der neue Garrett ist eine Grünhaut!"

Goblin Styx darf sich wohlverdient im Kreis bekannter Stealth-Athleten wie Garrett und Co. bewegen. Die kreativen Level- und Gameplay-Ideen der Entwickler sowie die charmant bis skurril inszenierte Hauptfigur sorgen für ein meist gutes Spielspaß-Erlebnis. Dank der vielfältigen Möglichkeiten, wie man eine Mission absolviert, motiviert mich *Styx*, immer neue Varianten zu probieren. Wenn doch bloß die Steuerung präziser wäre – deren Ungenauigkeit hat mich mindestens ebenso oft fluchen wie neu laden lassen. Auch die KI verdient an vielen Stellen das Wort „Intelligenz" nicht gerade, was schade ist.

STYX: MASTER OF SHADOWS

Ca. € 30,-
7. Oktober 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Cyanide Studio
Publisher: Focus Home Interactive
Sprache: Englisch mit deutschen Untertiteln
Kopierschutz: Das Spiel benötigt eine Steam-Aktivierung.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsche Licht- und Schattenstimmung, verwaschene Texturen
Sound: Tolle Soundkulisse mit dezent eingesetzter, passender Musik
Steuerung: Springen und Klettern ist sehr unpräzise, egal ob ihr mit Maus/Tastatur oder Gamepad spielt

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Windows 7/8, Intel Core 2 Duo mit 2,4 GHz/ AMD Athlon 64 X2 5200+, Geforce GTX 560/Ati Radeon HD 5850, 3 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Auch wenn das Spiel keine explizite Blutorgie zelebriert, kann Goblin Styx schon hart zur Sache gehen. Wer will, schlitzt Kehlen auf oder würgt und meuchelt sich brutal durch zahlreich vorhandene Gegner.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00
Wir spielten *Styx* zunächst im normalen Modus durch und probierten danach noch die anderen Stufen aus. Erfreulicherweise gab es keine Abstürze, dafür öfter mal Clipping-Fehler und KI-Wegfindungs-Bugs der Gegner.

PRO UND CONTRA

- ✚ Gutes Stealth-Gameplay
- ✚ Motivierende Zusatzziele
- ✚ Hervorragende Level-Architektur erlaubt viele Alternativwege
- ✚ Sympathischer und gut vertonter (Anti-)Held
- ✚ Originelle Fertigkeiten
- ✚ Verschiedene Gegner fordern unterschiedliche Taktiken
- ✚ Stimmungsvolle Soundkulisse und Beleuchtung
- ➖ Unpräzise Steuerung
- ➖ Übertriebene Gegner-Schwemme in der zweiten Spielhälfte
- ➖ Mäßige und ineffiziente KI-Leistung beim Verfolgen
- ➖ Teilweise Level-Recycling
- ➖ Unscharfe, verwaschene Texturen
- ➖ Wirre Story, blasse Charaktere

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **79**

kcsgaming

NEVER·STOP·GAMING

NEVER SETTLE SPACE EDITION

Jetzt kaufen und 4 Spiele GRATIS erhalten.
*Bedingungen unter www.amd.com/neversettleforeveroffer.

KCS GAMING GAMING BUNDLE

Alles aus einer Hand. Unser Gaming Komplett-Set bestehend aus PC, großem TFT-Monitor, Cooler Master Gaming-Maus und Gaming-Tastatur ist sofort startklar.

CPU	**AMD FX** 8320 8x3.5 GHz	**GPU**	**AMD RADEON** R9 280 mit Mantle, 3GB GDDR5
HDD	**SEAGATE** 1000 GB SATA 3 (6gb/s)	**RAM**	**8 GB** DDR3-1600 Markenspeicher
MB	**ASUS** M5A97 2.0 AMD 970, AM3, ATX	**NT**	**600 WATT** B600 Cooler Master, 12cm Lüfter
OS	**WINDOWS 8.1** 64-Bit vorinstalliert	**GAMES**	**4 GRATIS** Vollversionen Never Settle Space Edition

Art.Nr. 104180

AMD RADEON · AMD GAMING EVOLVED

INKLUSIVE | **CM STORM** Devastator Gaming Maus + Tastatur | **ASUS TFT** VS228NE 54.6cm, 21.5 Zoll LED

879 €

KCS GAMING NEMESIS

All Ihr technisch unterlegenen Gamer, Ihr aus diesem Grund verspotteten Multiplayer - dies ist eure Zeit der gerechten Vergeltung! Schließt den Pakt mit NEMESIS, der Rachegöttin und triumphiert über die Ungerechtigkeit, die euch widerfahren ist!

CPU	**INTEL CORE i7** 4790 4x3.6 GHz (Haswell)	**GPU**	**NVIDIA GEFORCE** GTX 970 4096 MB GDDR5
HDD	**SEAGATE** 2000 GB SATA 3 (6gb/s)	**SSD**	**SAMSUNG** 840 EVO 250 GB, SATA-600
RAM	**16 GB** DDR3-1600 Kingston HyperX	**MB**	**MSI Z97** GAMING 5 Sockel 1150, ATX, Z97
NT	**600 WATT** B600 Cooler Master, 12cm Lüfter	**OS**	**WINDOWS 8.1** 64-Bit vorinstalliert

Art.Nr. 100180

intel inside CORE i7 · NVIDIA GEFORCE GTX

kiebel.de empfiehlt Windows

1479 €

VERSANDFERTIG INNERHALB VON 3-5 WERKTAGEN. ALLE PREISE IN EURO BRUTTO INKL.DER GESETZLICHEN MEHRWEHRTSTEUER ZZGL. VERSANDKOSTEN. ABBILDUNG ÄHNLICH. DRUCKFEHLER, IRRTÜMER ODER ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN. ALLE ANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. GARANTIE GILT NUR FÜR PC-SYSTEME, RÜCKGABERECHT IM SINNE DES §13 BGB INNERHALB 14 TAGEN GEMÄSS §3 FERNABSATZGESETZ NUR IN UNBESCHÄDIGTEM UND IN ORIGINAL VERPACKTEM ZUSTAND.

24H ONLINESHOPPING
www.kiebel.de

0781 28 993 666
MONTAG BIS FREITAG 9-13 UHR UND 14-18 UHR

kiebel.de

Wer gern mit Eisenbahnen spielt und Modellbahnflair liebt, kann sich in *Train Fever* so richtig austoben.

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

Train Fever

Von: Stefan Weiß

Jetzt seid ihr am Zug und fahrt mit guten Verbindungen reichlich Geld in die Transportkasse!

Die Bahn kommt, und zwar aus Schaffhausen in der Schweiz! Mittels Crowdfunding finanziert, brachte das fünfköpfige Team Urban Games am 4. September sein Erstlingswerk erfolgreich an den Start. Mit einem kleinen Budget von rund 300.000 € entwickelt, scharte der Mix aus Wirtschaftssim und Aufbauspiel recht schnell eine feste Fangemeinde um sich. Auch wir konnten uns nicht vom nächtelangen Tüfteln effizienter Eisenbahn- und Straßenstrecken lösen.

Im Jahr 1850 stehen euch innerorts Pferdewagen für den Personentransport zur Verfügung. Leider fehlen Figuren, die die Fahrzeuge lenken.

Logistik-Experte gesucht

Ihr spielt in der Zeit von 1850 bis 2020 und erlebt dabei die Entwicklung der Transport- und Eisenbahngeschichte als Firmenchef. Eine Kampagne, Aufträge oder Vorgaben gibt es nicht. Ziele setzt ihr euch selbst und entscheidet, wie ihr euer Transport-Imperium aufbauen wollt. Der Start erfolgt auf zufallsgenerierten Karten, deren Parameter wie Weltgröße, Landschaftstyp, Schwierigkeit und Startjahr ihr festlegt. Die auf der Karte verteilten Ortschaften sind zunächst nicht untereinander vernetzt, das übernehmt ihr. Jeder Ort gliedert sich in vier Nutzungsbezirke: Wohnhäuser, Industrie, Freizeit und Geschäftsgebäude. Die Einwohner in den Städten werden komplett simuliert, sie besitzen feste Orte, zu denen sie reisen möchten.

Durch geschickt angelegte Liniennetze bringt ihr die Einwohner dazu, eure eingesetzten Verkehrsmittel zu nutzen. Der mit der Zeit immer moderner werdende Fuhrpark ist üppig: Postkutschen, Trambahnen, Busse, Dampf-, Elektro- und Hochgeschwindigkeitszüge – alles hübsch modelliert und anzusehen auf euren Strecken. Die Fahrzeuge besitzen hohen Wiedererkennungswert bekannter Baureihen, etwa die Lok „Schweizer Krokodil“ oder der Lkw „Opel Blitz“. Zudem könnt ihr jeden einzelnen Bewohner beobachten, wo er seines Weges geht oder – später mit dem Auto – fährt, der Wuselfaktor in *Train Fever* ist enorm. Die eingesetzte Grafik ist auf die Modelle bezogen hübsch, die Umgebung hingegen schwächelt mit unscharfen Texturen und es fehlt an Abwechslung. An dem immer grünen Feld-Wald-Wiesen-Setting sieht man sich zwar schnell satt, doch das stört den Spielspaß kaum.

Betriebswirte sind im Vorteil

Da sich die Städte dynamisch weiterentwickeln, habt ihr ohnehin stets was zu tun: Bringen die Linien Profit? Ist die Verteilung der Haltestellen effektiv genug? Lohnt sich die Investition in ein neu verfügbares Fahrzeug oder fressen mich die immer steigenden Betriebskosten

Sämtliche Menüfenster lassen sich frei bewegen. Leider fehlen Tutorials für Einsteiger.

MEINE MEINUNG | *Stefan Weiß*

„Charmante Transportsimulation mit Modellbahncharakter für Langzeitspieler!“

Schöne Grüße in die Schweiz – mit *Train Fever* hat Urban Games meine nächtlichen Aktivitäten weg vom Schlafen und hin zum stundenlangen Streckentüfteln verlagert. Grafische Schwächen? – Geschenkt! Bedienungsmacken in Sachen Gleisübergänge, fehlende Undo-Funktion? – Kann man patchen! Für mich als Modellbahn-Fahn stellt *Train Fever* eine gelungene Mischung aus wuseligem Aufbau- und durchdachtem Transport-Spiel dar. Mich freut vor allem, das hier ein kleines Team zeigt, wie man ein schönes Simulationsspiel erschaffen kann, das zwar Präsentationsschwächen, aber dafür ein gut durchdachtes Gameplay bietet. Auch die angekündigten Verbesserungen und die schon munter agierende Mod-Community steigern den Spielspaß. So, genug getippt, ich muss jetzt zurück zu meiner Gleisanlage.

auf? Für den logistischen und wirtschaftlichen Teil stehen euch klar gegliederte Menüs zur Verfügung, um zu teure Strecken aufzuspüren. Leider fehlt es aber an Informationen darüber, worin ein Verlust begründet ist. Hier müsst ihr viel herumtüfteln und ausprobieren, was eine zeit- und kostenintensive Angelegenheit werden kann, aber auch einen Teil des Spielreizes von *Train Fever* ausmacht.

Frachten ausliefern

Abseits des Personenverkehrs benötigen die Ortschaften auch Güter, um zu wachsen. Hierfür stehen Produktionsketten zur Verfügung. Die Bandbreite fällt dabei klein aus, da es nur vier Rohstoffe (Holz, Öl, Erz, Kohle) und ein Endprodukt (Güter) gibt. Trotzdem ist es eine kleine Herausforderung, die Produktionsketten so zu optimieren, dass ihr dabei ordentlich Profit macht. Generell gibt sich *Train Fever* dabei geizig, was Spielhilfen angeht. Wer nicht weiterkommt, kann aber auf schon etliche im Internet verfügbare Guides und Videos dank der engagierten Community zurückgreifen. Zur Beliebtheit des Spiels trägt sicher auch die einfache Mod-Fähigkeit bei. So gibt es schon etliche neue Fahrzeugmodelle. Wer es in Sachen Warenproduktion komplexer möchte, bekommt mit einer Cargo-Mod reichlich Nachschub.

Gelungener Einstand

Je länger man *Train Fever* spielt und die darin vorhandenen Mechaniken durchschaut und nutzt, desto weniger kann man sich vom Monitor lösen. Urban Games hat es gut verstanden, das Tüftel-Gen von Wi-Sim-Fans anzusprechen. „Nur noch diese eine Bahnlinie fertigstellen, nur noch die neue Straßenbahn testen …“ – *Train Fever* vermag es, so zu fesseln, dass man die Zeit nur allzu schnell vergisst. Nervig hingegen ist, dass mit zunehmend wachsenden Städten die Performance gnadenlos in den Keller sinkt. Dies zu verbessern ist Teil der von Urban Games angekündigten Update-Pläne, prima! *Train Fever* ist trotz Macken eine kleine Perle, die wir Transport-Fans empfehlen. ❑

Jeder Bewohner in *Train Fever* hat feste Zielorte, die er möglichst schnell erreichen will.

TRAIN FEVER

Ca. € 25,-
4. September 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Wirtschafts-Simulation
Entwickler: Urban Games
Publisher: Astragon
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Um *Train Fever* spielen zu können, benötigt ihr einen gültigen Steam-Account.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsche Fahrzeugmodelle und Wassereffekte, schlichte Umgebungstexturen
Sound: Furchtbare Fahrstuhlmusik, schöne Fahrgeräusche, stille Umgebung
Steuerung: Die Maus-Tastatur-Bedienung bereitet keinerlei Probleme und ist frei konfigurierbar.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Windows XP, Core 2 Duo E4600 GHz/Athlon 64 X2 4600+, Geforce 8800/ Ati Radeon HD 3850, 2 GB RAM, Mac- und Linux-Version verfügbar

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine Altersbeschränkung
Train Fever ist die digital gewordene Modelleisenbahn aus dem Kinderzimmer.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 76:00
Während der gesamten Spielzeit lief die Version stabil. Allerdings ging mit fortschreitender Spielzeit die Performance in den Keller.

PRO UND CONTRA

- ✚ Umfangreicher Fuhrpark mit bekannten Zug-Baureihen
- ✚ Klasse Modellbahn-Atmosphäre
- ✚ Schön simulierte Einwohner
- ✚ Dynamisch wachsende Städte
- ✚ Große Spielfreiheit
- ✚ Hoher Wuselfaktor
- ✚ Motivierende Modernisierungen
- ✚ Dynamisch wachsende Städte
- ✚ Nur wenige Bugs feststellbar
- ✚ Sehr lange Spielzeit
- ✚ Durchdachte, hilfreiche Menüs
- ✚ Zufällig generierte Karten mit einstellbaren Parametern
- ➖ Streckenbau recht fummelig
- ➖ Zu wenig Abwechslung bei der Landschaftsdarstellung
- ➖ Wenige Produktionsketten
- ➖ Kaum Hilfen für Einsteiger
- ➖ Performance-Einbrüche
- ➖ Furchtbare Fahrstuhl-Musik
- ➖ Fehlender Rückgängig-Befehl kann zu hohen Verlusten führen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **78**

Weltraumerkundung, Dogfights, Handeln und Rollenspiel: *Starpoint Gemini 2* ist vollgepackt mit Features. Ob sie auch Spaß machen, verrät unser Test.

Starpoint Gemini 2

(V. 1.003)

Von: Stefan Weiß

Emotionsarmer Rachefeldzug mit vielen Features in einem riesigen Spieluniversum.

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

Im zweiten Anlauf versucht das Entwicklerteam Little Green Men Games mit seinem Mix aus Action, Rollenspiel, Handel und Entdeckung den Weltraum zu erobern. Sie nutzten das Feedback aus der langen Early-Access-Phase des Projektes, um das fertige Spiel mit vielen Inhalten anzureichern.

Viel Umfang, ordentliche Technik

Das riesige Spieluniversum enthält zig Stationen und 50 Fraktionen. Wie in *Freelancer* und Co. steht es euch dabei frei, wie ihr die nötigen Credits erwirtschaftet, um euer schwaches Kanonenboot gegen Transporter, Korvetten, Jäger und Schlachtschiffe einzutauschen. Neben einem großen Warenangebot für angehende Händler gibt es abbaubare Asteroidenfelder, Anomalien, die sich scannen lassen und natürlich jede Menge Weltraumkämpfe, bei deren erfolgreichem Ausgang ihr Wracks ausschlachten könnt. Oder ihr kapert feindliche Schiffe, um sie an der nächstbesten Station zu verkaufen.

Grafisch bietet das Spiel hübsche Schiffsmodelle und Effekte im All. Dazu gesellen sich ein schicker Soundtrack sowie wuchtige Soundeffekte. Die Steuerung eures Schiffes erfolgt mithilfe einer drehbaren Außenansicht. Der Umgang mit den verschiedenen Kameras erfordert dabei etwas Übung. Neben einer fest stationierten Ansicht gibt es eine freie Bewegungskamera, eine rotierende Geschützturmkamera sowie eine Verfolgeransicht für zuvor ausgewählte Ziele. Die Bedienung geht mit Maus und Tastatur ganz ordentlich von der Hand, ihr könnt auch ein Gamepad benutzen, allerdings ist diese Option nicht vorkonfiguriert, sodass ihr erst fummelig die Funktionen zuweisen müsst.

Atmosphärekiller: Lokalisierung

Die Story-Kampagne beginnt mit einer Familientragödie, die ihr in der Rolle des jungen Kapitäns Adrian Faulkner erlebt. Doch schon in den ersten vertonten Dialogen offenbart sich eine herbe Schwäche des Spiels: Die dargebotene Sprecherleistung lässt jedwede Emotion vermissen. Adrians Wutausbruch könnte sich nicht abgelesener anhören und das gilt leider auch für viele andere Sprecherrollen. Dadurch kommt im Verlauf der umfangreich angelegten Geschichte alles auf, nur keine Spannung. Im Gegenteil, die teils überspitzt betonten „Sprachdialekte“ lassen die Geschehnisse albern und eher peinlich denn mitreißend wirken. Dazu sind die Dialoge teils lückenhaft, einige noch nicht lokalisiert und andere gar nicht vertont. Textfehler und aus den Dialograhmen quellende Textzeilen lassen die Erzählung leider schlampig umgesetzt wirken.

Missionsroutine

Die einzelnen Kampagnenabschnitte setzen eine bestimmte Charakterstufe voraus, das erinnert an *Freelancer*. An die für die Stufenaufstiege nötigen Erfahrungspunkte gelangt ihr durch erfolgreich absolvierte Zufallsmissionen, die ihr per Funkmeldung angezeigt bekommt. Da es nur eine Handvoll verschiedener Missionstypen gibt, stellt sich hier schnell Routine und gar Langeweile ein. Von A nach B fliegen, Gegner zerbröseln oder kapern, Transporte und Wartungsarbeiten übernehmen, das war’s.

Das Einzige, was sich ändert, ist der empfohlene Piloten-Level und die damit verbundene Belohnung. Das Problem dabei ist, dass ihr recht schnell im Charakterlevel aufsteigt und somit der Kampagne folgen könnt – theoretisch. Oft beißt man sich an den Story-Missionen die

Zu Beginn fällt es noch relativ leicht aus, sich mit den Gegnern zu messen. Das ändert sich jedoch mit steigendem Level immens, bis ins Unfaire.

Es gibt zwar ständig neue, zufallsgenerierte Nebenjobs, doch ist der Ablauf immer gleich, was auf Dauer recht eintönig wird.

Die kunterbunte Sternenkarte besitzt viele Informationen und nützliche Tools, wie etwa die hier gezeigte Preisdatenbank. Damit lassen sich lukrative Routen austüfteln.

Zähne aus, da zwar der nötige Level erreicht, aber die fliegende Untertasse noch längst nicht der Aufgabe gewachsen ist. Neue, bessere Ausrüstung und Schiffe sind reichlich vorhanden, jedoch horrend teuer. Die meiste Zeit seid ihr nur damit beschäftigt, endlos Credits zu farmen. Spannend hingegen sind die Kopfgeldjagen auf Elite-Gegner und die Möglichkeit, mit gefundenen Artefakten eigene Ausrüstungsgegenstände herzustellen.

Profit machen

Das große Warenangebot im Spiel erlaubt regen Handel. In der per Karte aufrufbaren Preisstatistik könnt ihr euch Ein- und Verkaufspreise auf schon besuchten Stationen anzeigen lassen – praktisch! Der profitabelste Weg, um viel Geld zu machen, besteht darin, Schiffe zu kapern und zu verkaufen. Dafür benötigt ihr Invasionstruppen, die ihr auf jeder Station anheuern könnt. Zusätzlich angemietete Offiziere geben Boni fürs Entern. Per Transporter beamt ihr die Truppe auf euer gewähltes Ziel und der Kapervorgang startet. Doof: Euch wohlgesinnte Fraktionsschiffe greifen unter Umständen wohlmeinend in den Kampf ein, was im schlimmsten Fall dazu führt, dass euer Ziel zerstört wird, bevor ihr es übernehmen könnt. Die eingesetzten Truppen sind dann beim Teufel.

Taktische Weltraumgefechte

Die Kämpfe sorgen für Spielspaß, da ihr euer jeweiliges Schiff auf viele Arten erweitern und ausrüsten könnt. Leichte Waffenbatterien, die sich per Bord-KI auch automatisch abfeuern lassen, sorgen für Projektil-, Plasma- und Strahlenschäden, dazu gibt es schwere Waffenbatterien. Diese feuert ihr stets manuell ab und schickt damit Raketen und Torpedos durchs All. Mit ein wenig Übung hat man schnell raus, wie man unterschiedliche Systeme des Gegners anvisiert und zerstört. Dazu lassen sich Anomalien taktisch nutzen, Jägerstaffeln von eigenen Schlachtschiffen aus starten – taktische Möglichkeiten sind durchaus vorhanden und gegeben. Schade nur, dass die anmietbaren Söldner in der Testversion noch nicht funktionierten. Bei Spielstart entscheidet ihr euch zwischen den drei Klassen Kommandant, Schütze und Ingenieur. Jede Klasse greift auf vier Skill-Trees zu, die verschiedene Boni geben. Sie verstärken die taktische Komponente im Kampf, erhöhen zum Beispiel die Chance auf kritische Treffer oder steigern die Effektivität eingesetzter Staffeljäger. Auch wenn bislang nicht alle Features im Spiel gelungen oder gut ausbalanciert sind, entschädigen die taktischen Kämpfe und der enorme Spielumfang plus Mod-Support. ❑

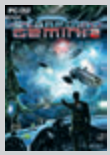
MEINE MEINUNG |

Stefan Weiß

„Gute *Freelancer*-Alternative mit Macken!“

Die dargebotenen Features in *Starpoint Gemini 2* sind umfangreich, keine Frage. Die Grundzutaten für ein tolles Weltraumspiel sind durchaus gegeben, der Patch-Support schnurrt und dank Mod-Fähigkeit ist für Nachschub gesorgt. Auch die taktischen Kämpfe machen Spaß, solange der unselig gebalancte Faktor „Gegnerspawn“ nicht böse zuschlägt. Oft musste ich fluchen, weil mein Schiff schon gleich nach dem Start von übermächtigen Gegnern innerhalb weniger Sekunden zerlegt wurde. Auch die langwierige Credit-Farmerei artet in Routine aus, trotzdem hat sich das Indie-Projekt sein „Gut“ verdient.

STARPOINT GEMINI 2



Ca. € 26,-
26. September 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Little Green Men Games
Publisher: Iceberg Interactive
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel muss bei Steam aktiviert werden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schicke Weltraum- und Schiffsoptik, tolle Lichteffekte
Sound: Musik und Soundeffekte sind gelungen, die Sprachausgabe nicht
Steuerung: Die Maus- und Tastatursteuerung reagiert exakter als die Gamepad-Umsetzung, die zudem nicht vorkonfiguriert ist.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo/Athlon II 2,2 GHz, Geforce GTX 260/Radeon HD 4870, RAM: 2 GB (XP)/4 GB (7/8.1)
Empfehlenswert: Core 2 Duo/Athlon II 3 GHz, Geforce GTX 560 Ti/Radeon HD 6870, RAM: 4 GB

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Auch wenn man in *Starpoint Gemini 2* reichlich ballert, gipfelt die Gewaltdarstellung lediglich in Schiffsexplosionen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion 1.0003
Spielzeit (Std.:Min.): 35:00
Die Version lief weitestgehend stabil. Hin und wieder gab es Abstürze beim Laden von Spielständen, die danach unbrauchbar waren.

PRO UND CONTRA

- \+ Riesiges Spieluniversum
- \+ 70 steuerbare Schiffe
- \+ Taktische Raumschlachten
- \+ Hübsche Grafik
- \+ Nützliche Sternenkarte
- \+ Tolle Soundeffekte und Musik
- \+ Großes Warenangebot für Händler
- \+ Gute Modbarkeit und nachhaltiger Entwicklersupport seit der Early-Access-Phase
- − Mangelhafte Übersetzung
- − Überteuerte Preise für Schiffe, Ausrüstung und Schnellreise
- − Unausgewogenes Gegnerbalancing in Bezug auf Gegner-Spawns sorgt für Frustmomente
- − Sich endlos wiederholende Nebenmissionen, die zu wenig Abwechslung bieten
- − Gewöhnungsbedürftige Kamera bei den Kämpfen
- − Kaum Höhepunkte in der Kampagne und schwache Story

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **70**

Der Feind hat sich in einer gut ausgebauten Burg verschanzt. Ihn zu besiegen wird nicht einfach.

Stronghold Crusader 2

Von: Andreas Bertits/
Marc Brehme

Das neue *Crusader* ist eine Reise zurück in die Vergangenheit. Ob ihr wollt oder nicht...

Burgen errichten und verteidigen und mit Armeen feindliche Festungen einnehmen – das ist das Markenzeichen der langlebigen *Stronghold*-Serie und steht auch im neuesten Teil *Stronghold Crusader 2* wieder auf der Tagesordnung.

Die Katapulte der Gegner kommen langsam in Sicht. Flankiert von Bogenschützen und Fußsoldaten rumpeln die Belagerungswaffen auf die Burg zu. Die Armbrustschützen nehmen ihre Stellung auf den Zinnen ein. Die Kriegshunde in ihren Käfigen vor den Mauern beginnen zu bellen. Da reißt ein Geschoss eines Katapults ein klaffendes Loch in die Seite einer Mauer der Festung. Und schon pfeifen die Pfeile durch die Luft.

Stronghold Crusader 2 versetzt euch in die Zeit um das Jahr 1189 nach Christus. Richard Löwenherz befindet sich auf einem Kreuzzug im Heiligen Land und muss sich dem Widerstand von Sultan Saladin stellen. Eure Aufgabe lautet, Burgen zu errichten, Armeen aufzustellen und die Festungen der Feinde in Schutt und Asche zu legen.

Klassisch

Zwölf Jahre mussten Fans von *Stronghold Crusader* auf einen würdigen Nachfolger warten. Zwar erschienen mit *Strongold 2* und *Stronghold 3* zwischenzeitlich ebenfalls Titel in der Serie, diese konnten die Erwartungen der Fans aber nicht erfüllen. Mit *Stronghold Crusader 2* möchten die Firefly Studios nun wieder zu alter Tugend zurückfinden, was auch gelingt – allerdings anders, als man das vielleicht erwarten würde.

Grundsätzlich spielt sich *Stronghold Crusader 2* wie der Vorgänger von 2002. Das heißt allerdings auch, dass man ein Strategiespiel vor sich hat, das sich anfühlt, als wäre es zwölf Jahre alt. Grafisch kann der Titel mit kantigen und detailarmen 3D-Model-

Der Feind hat unsere Felder in Brand gesetzt. Der Nachschub mit Nahrung ist jetzt erst einmal gestört.

Unsere Fußsoldaten versuchen, die feindliche Mauer mit Spitzhacken zum Einsturz zu bringen.

Der Warenkreislauf ist schön inszeniert. Man kann die Arbeiter bei ihrem täglichen Treiben beobachten.

MEINE MEINUNG | *Andreas Bertits*

„Multiplayer hui, Singleplayer pfui“

Stronghold Crusader 2 scheint zwölf Jahre Strategiespiele völlig zu ignorieren. Jede Weiterentwicklung im Genre ging spurlos an Firfly Studios' neuem Titel vorbei. Dass die Grafik hoffnungslos veraltet ist, darüber mag man als Strategiefan noch hinwegsehen. Aber eine dermaßen biedere Präsentation der Missionen und eine KI, bei der man kaum ausgeklügelte Strategien anwenden muss, um zu siegen, versetzen dem Spiel einen Dolchstoß, vom dem es sich kaum erholen kann. Lediglich der Mehrspieler-Modus und die Möglichkeit, in einer Sandbox in Ruhe eine Burg zu erschaffen, retten das Spiel. Gegen menschliche Mitspieler anzutreten macht Laune und eine eigene Festung mit Wirtschaftskreislauf zu errichten, spricht sowieso das Kind in jedem Strategen an.

le sowie wenigen und mauen Effekten nicht überzeugen. Verglichen mit aktuellen Genrevertretern präsentieren sich auch die Missionen zu bieder, zu wenig passiert zwischendurch. Die Inszenierung der Geschichte ist nicht besonders spannend und lädt kaum dazu ein, erfahren zu wollen, was als Nächstes passiert. Im ersten Durchgang machen die Aufgaben dennoch Spaß. Man analysiert die Situation und entscheidet, welche Einheiten man bei einer Eroberung wann einsetzt. Außerdem kommt Spannung beim Aufbau einer Burg auf, wenn man schnell die Mauern errichten muss, bevor der Feind attackiert.

Mehr Spieler, mehr Spaß

Dafür sticht *Stronghold Crusader 2* im Mehrspieler- und dem Sandbox-Modus heraus. Gegen menschliche Mitspieler erfordert es ausgeklügelte Taktiken, eine gut designte Burg, gut durchdachte Verteidigungsanlagen und jeder Ausfall muss mehrfach überlegt werden. Im Sandbox-Modus macht es einfach Spaß, entspannt die Burg der Träume aufzubauen und auf unvorhergesehene Ereignisse zu reagieren. Die *Stronghold*-Serie lebte schon immer davon, Burgen zu errichten, diese auszubauen und zu verteidigen. Auch den Wirtschaftskreislauf mit einzubinden fügt sich sehr gut ins Spiel ein. Einen Steinbruch zu errichten und zuzuschauen, wie die Arbeiter die Steine ins Lager bringen, oder wie Bauern den Weizen vom Feld zur Mühle schaffen, wo das Korn dann zur Bäckerei gebracht wird, um zu Brot verarbeitet zu werden, lässt Wusel-Atmosphäre aufkommen.

Daher stecken eigentlich zwei Spiele in *Stronghold Crusader 2*. Einmal die misslungene Kampagne mit den Einzelspieler-Szenarios. Und andererseits ein spannender Mehrspieler-Part und eine Sandbox, in der man gerne mal eine Burg baut. Dies verdeutlicht auch, warum das Onlinespiel *Stronghold Kingdoms* besser funktioniert als die letzten Einzelspieler-Titel der Serie. Gegen menschliche Mitspieler greift das Prinzip auch heute noch gut, weil es Spaß macht, eine Burg zu bauen und gegen unvorhergesehene Taktiken verteidigen zu müssen. Gegen eine nicht besonders intelligent agierende KI in Szenarios anzutreten, die einfach allein von der Präsentation her nicht mehr mit aktuellen Strategiespielen mithalten können, verwehrt *Stronghold Crusader 2* allerdings höhere Wertungen. ❑

Der Bergfried ist das wichtigste Gebäude in der Burg. Fällt er, ist die Mission verloren.

STRONGHOLD CRUSADER 2

Ca. € 35,-
23. September 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Strategie
Entwickler: Firefly Studios
Publisher: Deep Silver
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Steam-Accountbindung; Weiterverkauf nicht möglich

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hoffnungslos veraltet, dennoch recht detaillierte Einheiten
Sound: Unauffällige Musik, wenig beeindruckende Soundeffekte
Steuerung: Funktionale Standard-RTS-Steuerung mit Maus/Tastatur

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zum Test nur Deathmatch auf 35 Karten, weitere Modi sollen folgen
Zahl der Spieler: 2-8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: CPU 2 GHz, 2 GB RAM, Windows XP/Vista/7/8, Grafikkarte mit 512 MB VRAM und DirectX 9.0c, 6 GB Festplattenspeicherplatz
Empfehlenswert: CPU Intel Core i5, 8 GB RAM, Windows Vista/7/8 (64-bit), Grafikkarte mit 1 GB VRAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Bei nahem Zoom spritzt etwas Pixelblut und entflammte Gegner rennen schreiend umher. Dies wird aber nicht detailreich dargestellt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.19093
Spielzeit (Std.:Min.): 38:18
Trotz mehrerer Patches kam es öfters zu Abstürzen. Die aktuellste Version lief allerdings stabil.

PRO UND CONTRA

- ✚ Bau individueller Burgen
- ✚ Wusel-Atmosphäre
- ✚ Guter Mehrspieler-Modus
- ✚ Entspannter Sandbox-Modus
- ➖ Schlechte KI
- ➖ Völlig veraltete Grafik
- ➖ Zu kurze Kampagne mit unspektakulären Missionen
- ➖ Gegner nutzt meistens dieselben Aktionen und Strategien
- ➖ Schlechte Wegfindung
- ➖ Biedere Präsentation der Story
- ➖ Fehlende Übersicht

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **65**

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **71**

Die Präsentation ist sehr gut gelungen. Vor allem in der Premier League wirkt *FIFA* wie eine TV-Übertragung.

FIFA 15

Von: Christian Dörre

Die Fußball-Simulation nimmt Anlauf, um die Tabellenspitze zu verteidigen. Dieses Mal auch mit einer geglückten PC-Umsetzung.

Wenn im Herbst lautstarkes Geschrei, Beleidigungen und das Knacken von zerbrechenden Controllern durch die Redaktionsflure hallen, ist es mal wieder so weit: Wir haben *FIFA 15* im Test, das den normalen Arbeitsbetrieb der fußballaffinen Kollegen lahmlegt, während sich der Rest panisch in den Urlaub flüchtet.

„Walk on, walk on…“

Nach dem Spielstart schmeißt uns *FIFA 15* direkt in ein fiktives Saisonfinale zwischen dem FC Liverpool und Manchester City an der Anfield Road und protzt mit einer fantastischen Atmosphäre. Die Kamera schwenkt auf das legendäre „This is Anfield“-Schild im Kabinengang und die Spieler der beiden Teams laufen toll modelliert ins Stadion, wo sie von lautstark „You'll Never Walk Alone“ singenden Zuschauern begrüßt werden. War die Präsentation in *FIFA 14* schon wirklich gut, legt der Nachfolger noch mal eine ordentliche Schippe drauf, indem jetzt auch die Einblendungen und Bildschirmanzeigen der Premier League vollständig lizenziert sind. Allerdings auch nur in der Premier League. Spielt ihr in Deutschland oder einem der unzähligen anderen Landesverbände, müsst ihr mit angepassten Einblendungen vorliebnehmen.

Hereinspaziert und zugetreten

Doch auch hier gilt die alte Fußballerweisheit „Was zählt, is' aufm Platz“ – und auch hier kann *FIFA 15* absolut überzeugen. Die einzelnen Spieler steuern sich nun ein wenig träger und fühlen sich dadurch noch ein gutes Stück griffiger und realistischer an. Natürlich haben die Dribblings und Körpertäuschungen von spielstarken Mannen wie Lionel Messi oder Luis Suárez trotzdem nicht groß an Dynamik eingebüßt. Man merkt jetzt aber einen deutlichen Unterschied, ob sich gerade der argentinische Floh den Ball zurechtlegt oder ein Abwehrhüne wie Martin Skrtel versucht, sich mit der Kugel am Fuß zu drehen. Außerdem waren wir sehr erfreut darüber, dass EA scheinbar viel Arbeit in die Zweikämpfe investiert hat und die Ignite Engine nun um einiges besser läuft als noch im Vorjahr.

Wirkten die Zweikämpfe in *FIFA 14* oft noch wie unbeholfenes Rumgestolper und gingen die Spieler viel zu oft zu Boden, sind nun auch rassige Gefechte um das Leder garantiert. Die Recken drücken, drängeln, ziehen am Trikot und langen auch schon mal so hart hin, dass Treter-Legende Vinnie Jones seine wahre Freude hätte. Die Fouls wirken dabei unglaublich wuchtig und auch die zugehörigen Animationen sowie die Kollisionsabfragen wurden gehörig überarbeitet, sodass es nahezu keine lächerlich anmutenden Abroller mehr zu sehen gibt. Die Quote der Fouls ist jetzt viel höher als in den vorigen *FIFA*-Teilen und verleiht dem Spiel dadurch mehr Authentizität. Demzufolge wurden auch die Schiedsrichter besser ausbalanciert. Zwar müssen sie nun öfters Karten zücken oder auf den Elfmeterpunkt zeigen, ihre Entscheidungen sind dabei aber immer absolut nachvollziehbar. Die Zunahme der Fouls

Die KI begeht jetzt viel öfter Foulspiele, wodurch es auch häufiger zu Freistößen und Elfmetern kommt.

Die Torhüter haben endlich dazugelernt und fischen auch schon mal unhaltbare Bälle aus dem Winkel.

Der Spielablauf fokussiert sich stark auf die Zweikämpfe im Mittelfeld, was sehr authentisch wirkt.

wirkt hierbei genau richtig dosiert – ein Treter-Festival braucht ihr also nicht zu befürchten.

Stellung beziehen

Auch sonst wurde gehörig am Spielablauf geschraubt. Das Stellungsspiel wurde noch mal verbessert und die Offensive wird durch neue und intelligentere Laufwege beflügelt, die teilweise Spielzüge ermöglichen, die wohl jeden Fan mit der Zunge schnalzen lassen. Allerdings stoßen eure Offensivspieler nicht mehr ganz so schnell in die Schnittstellen wie zuvor, sodass ihr auch schon mal das Tempo taktisch klug verlagern müsst. So werden viele verschiedene Spielsituationen generiert, was dazu führt, dass sich *FIFA 15* in den besten Momenten anfühlt wie einer der grandiosen frühen *Pro Evolution Soccer*-Teile.

Auch die Defensive wurde einer Frischzellenkur unterzogen. Die Abwehrspieler profitieren von einem verbesserten Stellungsspiel und lassen sich nicht mehr so leicht mit hohen Bällen überwinden. Dennoch verlangt *FIFA 15* nun abwartenderes und defensiveres Verteidigen als zuvor. Zudem haben auch die Torhüter dazugelernt und fischen schon mal für unhaltbar gehaltene Bälle noch aus dem Winkel. Allerdings leisten sie sich auch hie und da kleinere Patzer.

Groß, größer, FIFA

In gewohnter Serien-Tradition ist *FIFA 15* ein wahres Umfang-Monster. Neben einzelnen Ligen, Pokalen, Freundschaftsspielen und dem Karrieremodus sowie unzähligen, voll lizenzierten Ligen darf man nun auch wieder eigene Turniere erstellen. Zudem warten zahlreiche Online-Modi, wie beispielsweise der beliebte Ultimate Team-Modus. Wirkliche Veränderungen zum Vorgänger muss man jedoch mit der Lupe suchen.

Moderner Fußball

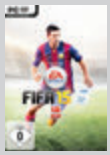
Ganz und gar nicht identisch ist jedoch die PC-Umsetzung, die dieses Jahr endlich auf dem gleichen grafischen und spielerischen Stand ist wie die Versionen für Playstation 4 und Xbox One. Ein Schritt in die richtige Richtung, obwohl der PC auch noch sehr viel mehr könnte. ❑

MEINE MEINUNG | *Christian Dörre*

„Endlich eine würdige PC-Umsetzung der Fußball-Simulation!“

So nah am Realismus wie dieses Jahr war *FIFA* noch nie. Der Fokus auf Zweikämpfe sowie das taktischere Gameplay tun dem Titel unglaublich gut und sorgen für eine Extraportion Authentizität. Gerade in den höheren Schwierigkeitsgraden muss man besonders auf das Stellungsspiel achten, die Übersicht bewahren und die Laufwege frühzeitig erkennen. Spielerisch lässt *FIFA 15* ganz klar sämtliche Vorgänger hinter sich. An einer 90er-Wertung schrammt der Titel nur vorbei, weil er sich bei manchen Elementen zu sehr auf Altbewährtes verlässt. Die Präsentation der Modi ist quasi identisch zu den Vorgängern und die deutschen Kommentatoren sind gewohnt furchtbar. Technisch ist die PC-Version zwar endlich auf dem Stand der Konsolen, trotzdem ist aber mehr drin – bitte etwas mehr anstrengen, EA Sports!

FIFA 15



Ca. € 60,-
25. September 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Sportspiel
Entwickler: EA Sports
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Für *FIFA 15* ist ein gültiger Origin-Account notwendig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Gute Beleuchtung, tolle Modelle, aber oftmals Kantenflimmern
Sound: Schöne Fangesänge und sehr guter englischer Kommentar. Die deutschen Sprecher sind grausam.
Steuerung: Mit Gamepad sehr gut, mit Tastatur etwas hakelig

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zahlreiche Online-Modi, in denen ihr wahlweise das ganze Team oder nur einen Spieler steuert. Hinzu kommt der mächtige Ultimate-Team-Modus.
Zahl der Spieler: 2 - 22

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Win Vista, 7 oder 8 (64-Bit), Dualcore mit 2,4 GHz, Geforce GTX 650/Radeon HD 5770, 4 GB RAM
Empfehlenswert: Win Vista, 7 oder 8 (64-Bit), i5 mit 3,4 GHz/AMD FX 6350 Six Core, Geforce GTX 460/ Radeon HD 6870, 8 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Ein harmloses Sport-Vergnügen für Groß und Klein

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Origin-Key
Spielzeit (Std.:Min.): 30:00
Sollte der Name eures PCs unter fünf Zeichen liegen, kann es sein, dass *FIFA 15* unspielbar ist. Nach der Neu-Taufe läuft aber alles reibungslos.

PRO UND CONTRA

- ✚ Sehr gute Präsentation und Stadionatmosphäre
- ✚ Enormer Umfang durch zahlreiche Spielmodi
- ✚ Tolles, authentisches Spielgefühl durch den Fokus auf Zweikämpfe
- ✚ Verbesserte Offensiv-KI, die tolle Spielszenen ermöglicht
- ✚ Besseres Stellungsspiel der Abwehrreihen
- ✚ Torhüter mit tollen Paraden und Animationen
- ➖ Teilweise immer noch Aussetzer der Abwehr-Recken und Schlussmänner
- ➖ Das deutsche Kommentatoren-Duo ist gewohnt unerträglich.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **89**

Obwohl sich *Ancient Space* wie ein klassisches 2D-Strategiespiel steuert, finden die Kämpfe in 3D-Levels statt. Wir dürfen die Kamera zudem frei drehen.

Ancient Space

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Von: Felix Schütz

Ancient Space rauscht mit Hyperspeed ins Mittelmaß. Schlecht ist es trotzdem nicht.

Die Festplatten vieler Weltall-Taktiker setzen langsam Staub an: *Homeworld*, *Nexus* und *Sins of a Solar Empire* machen zwar immer noch Laune, sind aber auch schon ein paar Jährchen alt. Umso schöner, wenn's mal wieder ambitionierte Frischware gibt! So wie *Ancient Space*, das Erstlingswerk des polnischen Teams Creative Forge Games. Sein überraschendstes Merkmal: *Ancient Space* verzichtet auf einen Mehrspielerpart und setzt dafür ganz auf seine Solo-Kampagne.

Das Balancing ist durchwachsen. Während unsere leichten Jäger viel zu schnell zerbröseln, sind Einheiten wie diese Patrios zu stark geraten – mit denen nehmen wir nämlich ruck, zuck Feindschiffe und Gebäude ein.

Mit Starpower durchs All

Über 15 Levels hinweg begleiten wir unsere kleine Raumflotte auf einer wissenschaftlichen Mission, auf der so ziemlich alles schiefgeht: Nachdem wir uns die ersten Levels nur mit gesichtslosen Piraten herumschlagen und darauf warten, dass die Story endlich in die Gänge kommt, greift schließlich ein riesiges Alien-Schiff an – darum flüchtet unsere Flotte durch ein Portal in einen entlegenen Winkel des Alls, wo natürlich noch mehr Feinde auf uns warten. Der Sci-Fi-Plot ist zwar ordentlich ausgedacht, entwickelt sich aber nur schleppend und lässt uns kaum mitfiebern – dramatische Ereignisse sind selten und Spannung kommt praktisch nie auf. Immerhin sorgen kurze Videos vor jeder Mission für Stimmung und helfen dabei, die Charaktere besser kennenzulernen, die das Spiel oft in den Vordergrund rückt. Zu diesem Zweck hat Creative Forge Games auch hochkarätige Sprecher angeheuert: So sind etwa Dina Meyer (*Starship Troopers*), Ron Glass (*Firefly*), Dwight Schultz (*The A-Team*) und Aaron Douglas (*Battlestar Galactica*) mit von der Partie. Die englische Sprachausgabe kann sich also hören lassen, auch wenn die Dialoge ungewöhnlich sachlich und unterkühlt ausfallen – das soll an den geregelten Funkverkehr echter Austronauten erinnern.

Das Highlight der Kampagne ist aber ihre Vielfalt: Mit Eskortflügen, Schleichaufträgen, Forschungseinsätzen und Fluchtmissionen, in denen wir unter Zeitdruck ein rettendes Portal erreichen müssen, spielen sich die stark geskripteten Levels erfreulich abwechslungsreich.

Endliche Weiten

Trotz des Weltall-Settings besteht jede Mission nur aus mehreren kreisrunden, kleinen Arealen. Wollen wir von einer Zone zur nächsten, müssen wir dazu Wurmlöcher und Sprungportale nutzen. Immerhin lässt sich die Kamera völlig frei drehen und auch unsere Einheiten bewegen sich auf allen drei Achsen. In der Praxis spielt sich das aber manchmal unkomfortabel: Wenn wir Bewegungsbefehle erteilen, bestimmt das Spiel automatisch, wo genau die Einheit im 3D-Raum ankommen wird. Und da es keine automatischen Formationen gibt, sorgt das bei größeren Truppenverbänden oft für chaotische Szenen, in denen die Schiffe wild durchein-

Dünnes Bausystem: Nur an vorgegebenen Slots dürfen wir neue Abwehrtürme errichten.

MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*

„Passables Erstlingswerk, aber keine Gefahr für *Homeworld* & Co.“

Ancient Space ist zwar nicht schlecht, aber viel zu mittelmäßig, um im Gedächtnis zu bleiben. Der Plot reißt mich nicht mit, dem Gameplay fehlt es an Tiefgang, der Inszenierung an Wucht. Dass ich es trotzdem durchgespielt habe, hat das Spiel seinem netten Missionsdesign und der hübschen Optik zu verdanken. Außerdem finde ich es löblich, wenn ein Entwickler sich voll auf die Einzelspielerkampagne konzentriert und dafür auf Multiplayer pfeift – denn wer fesselnde Mehrspielerschlachten will, ist mit *Sins of a Solar Empire* immer noch bestens bedient. Bei all seinen Macken zeigt *Ancient Space* außerdem viele gute Ansätze, die Ambitionen der Entwickler sind unverkennbar. Auch wenn ihr Erstlingswerk also kein großer Wurf ist, werde ich den Namen Creative Forge Games besser mal im Hinterkopf behalten. Ich glaube, von denen werden wir in Zukunft noch hören!

andergewürfelt ankommen oder zu weit von ihrem Zielpunkt entfernt herumschippern. Immerhin reihen wir per gedrückter Shift-Taste mehrere Kommandos aneinander, das erleichtert das Truppenmanagment deutlich. Außerdem pausiert ein Druck auf die Leertaste das Spielgeschehen, das gibt uns alle Zeit der Welt, um Einheiten aus dem Icongetümmel rauszufischen und gezielte Kommandos zu erteilen. Dadurch spielen sich die Schlachten viel komfortabler als sie aussehen. Und das, obwohl die Einheiten hin und wieder sogar mal an Levelobjekten hängen bleiben – ein Verdienst der mäßigen Wegfindung.

Flottenmanager

Unsere Flotte besteht aus Jägern, Bombern, Schlachtschiffen und mehr – insgesamt kommandieren wir 13 verschiedene Schiffstypen, die sich in die vier Größenstufen S, M, L und XL unterteilen. Jede Einheit ist gegen manche Größentypen effektiv, gegen andere jedoch völlig nutzlos. Darum muss man stets passende Kontereinheiten produzieren. Zusätzlich kommandieren wir mehrere besonders starke Großkampfschiffe, die wir um jeden Preis verteidigen müssen. Dazu verfügt fast jede unserer Einheiten über Spezialkräfte, die – wenn richtig angewendet – selbst kniffligste Gefechte noch herumreißen können: Auf Knopfdruck erzeugt unser Wissenschaftsschiff etwa einen Energieschild um befreundete Einheiten, ein Kreuzer plättet Gegnergruppen mit einem Überlastungsfeld und unsere Aufklärer legen feindliche Truppen mit Energieschocks lahm. Dieses Mikromanagement verleiht den pausierbaren Kämpfen etwas taktische Tiefe.

Nix für Bastler

In jedem Level schweben kleine, rund markierte Bereiche, in denen unsere Rover-Baueinheiten an vorgegebenen Slots neue Gebäude errichten. Da es aber keinerlei Produktionsstätten gibt, basteln wir lediglich Abwehrtürme, Reparaturstationen und vielleicht mal einen Detektor, der getarnte Einheiten aufdeckt. Raffiniertes Rohstoffmanagement, Forschung oder zumindest ein paar Gebäudeverbesserungen sucht man vergebens. Auch auf ein Erfahrungspunktesystem wurde verzichtet, unsere Einheiten leveln nie auf. Wir dürfen lediglich in jedem Level mehrere umherschwebende Artefakte scannen – dadurch erhalten wir Upgrade-Punkte, die wir zwischen den Missionen in unsere Schiffe investieren. Da sich diese Verbesserungen aber auf winzige Statusboni beschränken, verliert das Upgrade-System viel zu schnell an Reiz.

Grafisch ist *Ancient Space* dafür recht hübsch geraten, die farbenfrohen Weltall-Levels und das solide Schiffsdesign sorgen für gelungene Sci-Fi-Stimmung. Der Sound allerdings dämpft die Freude wieder – neben den dünnen Soundeffekten stört vor allem die nervige, in der Endlosschleife dudelnde Hintergrundmusik.

Für Solisten und Sparfüchse

Ancient Space lässt sich auf dem leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade in rund 12 Stunden durchspielen. Wer eine höhere Stufe wählt, dürfte zwar länger beschäftigt sein, muss sich dann aber auf einige knüppelharte Missionen einstellen, die sich nicht mehr für Gelegenheitsstrategen eignen. Nach der Kampagne gibt’s nur noch einen kleinen Scharmützel-Modus, der mit gerade mal drei Szenarien keinen Langzeitspaß verspricht. Für den fairen Preis von 20 Euro geht das Gesamtpaket aber trotzdem völlig in Ordnung. ❑

ANCIENT SPACE

Ca. € 20,-
23. September 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Strategie
Entwickler: Creative Forge Games
Publisher: Paradox
Sprache: Engl. Sprecher, dt. Texte
Kopierschutz: *Ancient Space* ist nur als Download über Steam erhältlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsche Weltall-Umgebungen und solides Schiffsdesign. Die Waffeneffekte wirken manchmal lieblos.
Sound: Einige Musikstücke sind atmosphärisch, andere völlig daneben. Alle Tracks wiederholen sich viel zu oft. Die englischen Sprecher sind gut, reden aber sehr ruhig und unterkühlt.
Steuerung: Frei belegbare Tasten. Praktische Pausefunktion, Befehle lassen sich aneinander reihen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Windows Vista 64 Bit/ Win 7/ Win 8, 3.10 GHz Core i3-2100 oder vergleichbare CPU, 4 GB RAM, Geforce GTX 460 oder vergleichbare Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
In den Kämpfen schießen Raumschiffe aufeinander. Es gibt keine detaillierten Tötungsszenen und Dialoge bleiben auf harmlosen Niveau – wir rechnen mit einer USK-12-Freigabe.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Retail (2. Patch)
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00
Nach zwei Patches lief *Ancient Space* viel flüssiger als bei seinem Release und das Balancing war fairer. Vereinzelte Wegfindungs- und KI-Probleme blieben aber bestehen.

PRO UND CONTRA

- ✚ Abwechslungsreiche Missionen
- ✚ Grafisch gelungen
- ✚ Spielgeschehen lässt sich jederzeit pausieren
- ✚ Gute englische Sprecher
- ✚ Ausreichend Schiffe und Skills
- ✚ Freie 3D-Kamera
- ✚ Fairer Preis (ca. 20 Euro)
- ➖ Meist uninteressante Story
- ➖ Spannungsarmer Spielverlauf
- ➖ Gelegentliche Probleme in der Wegfindung
- ➖ Einheiten landen nicht immer da, wo sie hinbeordert wurden
- ➖ Zu simpler Basisbau
- ➖ Upgrade-System motiviert nicht
- ➖ Schiffe leveln nicht auf
- ➖ Eintönige Musikuntermalung
- ➖ Enttäuschendes, offenes Ende

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

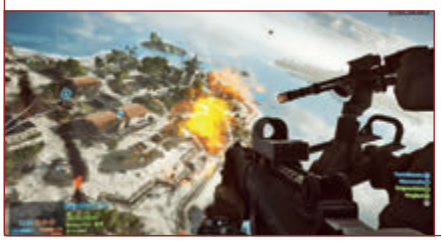
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **63**

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Battlefield 4: Premium Edition

Mit der *Premium Edition* zum Militär-Shooter hat Electronic Arts ein dickes Paket aus Hauptspiel und allen fünf Download-Erweiterungen (neue Maps und Modi für den Mehrspielermodus) geschnürt. Zudem erhalten Käufer zwölf sogenannte Gold-Battlepacks mit Zusatz-Items und XP-Boostern sowie alle Boni des Premium-Services, etwa die bevorzugte Positionierung auf der Server-Warteliste. Kostenpunkt: 50 Euro. Wer bislang mit dem Kauf von *Battlefield 4* gezögert hat, darf bedenkenlos zugreifen. Dank etlicher Patches laufen die Online-Partien inzwischen ausnehmend rund.



Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

Anno 2070 **Getestet in Ausgabe: 12/11**
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89

Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.

Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

F1 2013
Getestet in Ausgabe: 11/13
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von *Shift 2 Unleashed* fühlt ihr euch wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Mehrspieler-Shooter

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.

Battlefield 4
Getestet in Ausgabe: 12/13
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92

Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Dank neuer Spielmodi und des hervorragenden Waffengefühls ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks und Koop-Fans haben am Spec-Ops-Modus ihre Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90

Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Titanfall
Getestet in Ausgabe: 04/14
Hochgeschwindigkeits-Shooter mit abwechslungsreichen Maps, exzellentem Bewegungsgefühl und perfekt ausbalancierten Gefechten zwischen meterhohen Mechs und an Wänden entlang laufenden Supersoldaten. Die Story-Kampagne ist aber Murks.

Untergenre:	Mehrspieler-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

World of Tanks
Nicht getestet
Unkomplizierte Free2Play-Panzerschlachten auf Dutzenden Karten. Abwechslungsreiche Spielmodi, ein ausgefeiltes Level-System und spannende Team-Gefechte sorgen für ausgezeichnete Langzeitmotivation. Prima: Der Echtgeld-Einsatz bringt keine unfairen Vorteile.

Untergenre:	Action-Simulation
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Wargaming
Wertung:	--

SO TESTEN WIR

PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die sieben PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.

Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von *GTA 4* sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, die engagierte Fans mittels etlicher (Grafik-)Mods kostenlos erweitert haben.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	92

+ GTA 4: Episodes from Liberty City — Getestet in Ausgabe: 05/10
Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren

Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	90

Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88

Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89

NEUZUGANG

The Evil Within
Getestet in Ausgabe: 11/14
Nichts für Menschen mit schwachem Magen: Im Stil der *Resident Evil*-Serie watet ihr durch Seen aus Blut, kämpft gegen Albtraumkreaturen und entkommt fiesen Fallen. Dabei ist zu jedem Zeitpunkt Hochspannung garantiert.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	90

NEUZUGANG

The Evil Within

Im Test überzeugt der geistige Nachfolger zu *Resident Evil 4* auf ganzer Linie. Wir diskutieren: Ist das herausragende *The Evil Within* auch was für den Einkaufsführer?

Die Pro-Argumente
Die dichte Atmosphäre und die ständige Hochspannung machen *The Evil Within* zu etwas Besonderem. Die mit 15 Stunden schön umfangreich ausgefallene Kampagne überzeugt mit cleveren Tempowechseln und hervorragendem Leveldesign. Der hohe Ekelfaktor und die vielen Schockmomente erfreuen Splatter- und Horror-Fans, das motivierende Upgrade-System fesselt. Der faire Schwierigkeitsgrad sowie die gut funktionierende Schleichmechanik fordern, ohne zu frusten. Der New-Game-Plus-Modus macht einen zweiten Durchlauf attraktiv.

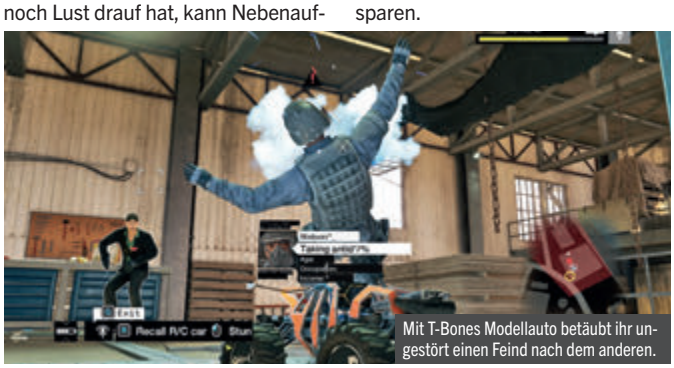
Die Contra-Argumente
Die Qualität der mysteriösen Handlung fällt gegen Ende leicht ab, zudem fühlen sich die letzten paar Levels künstlich gestreckt an. Der ständige Munitionsmangel kann Einsteiger überfordern und die arg nah am Helden platzierte Kamera kostet Übersicht.

Das Ergebnis
Die Redaktion hat sich mit dem Horror-Fieber angesteckt: Einstimmig empfehlen wir *The Evil Within* jedem Action-Fan; das Splatter-Fest steht für uns auf einer Stufe mit *Dead Space*.

Das abgefahrene Figurendesign sorgt für so manch wohligen Schauer beim Spieler.

Watch Dogs: Bad Blood

Aiden Pearce ist Geschichte. Der Protagonist von *Watch Dogs* ist im Einzelspieler-DLC *Bad Blood* nur eine Nebenfigur. Ihr übernehmt stattdessen die Rolle von Aidens Hacker-Freund T-Bone (rundes Bild). Der will Chicago verlassen, muss sich vorher jedoch um den Obdachlosen Tobias kümmern. Die beiden stolpern durch eine wirr erzählte, letztlich belanglose Geschichte. Der Versuch, T-Bone durch einen Blick in seine Vergangenheit mehr Persönlichkeit zu verleihen, geht mächtig in die Hose. Immerhin ist der neue Protagonist sympathischer als der distanzierte Aiden. *Bad Blood* lässt sich separat aus dem *Watch Dogs*-Hauptmenü starten, nutzt aber die Original-Spielwelt. Den Plot erlebt ihr im Rahmen einer Handvoll frischer Missionen, die kaum neue Impulse setzen. Lediglich T-Bones Gadget, ein ferngesteuertes Modellauto mit Taser, bringt ein bisschen Abwechslung in den bekannten Schleich-Hack-Action-Mix. Wer nach der fünf Stunden langen Kampagne noch Lust drauf hat, kann Nebenaufgaben lösen – auf Wunsch auch zu zweit im Koop-Modus. In den Story-Einsätzen seid ihr jedoch immer allein unterwegs. *Bad Blood* kostet 15 Euro. Wer nicht gerade versessen auf mehr *Watch Dogs*-Inhalte nach bekanntem Muster ist, kann sich den Kauf sparen.



Mit T-Bones Modellauto betäubt ihr ungestört einen Feind nach dem anderen.

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.

Dark Souls 2
Getestet in Ausgabe: 05/14
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohem Wiederspielwert und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92

Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86

Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur *Baldur's Gate*-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, atmosphärische Fantasy-Geschichte mit *Herr der Ringe*-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müsst ihr aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91

Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erlebt ihr gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87

Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kauft euch gleich die Game of the Year Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90

Mass Effect 3
Getestet in Ausgabe: 04/12
Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielt aber unbedingt vorher die beiden Vorgänger und übernehmt euren Spielstand!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

+ Mass Effect 2 — **Getestet in Ausgabe: 02/10**
Toll inszenierter Mittelteil der spannenden Science-Fiction-Geschichte

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Mass Effect — **Getestet in Ausgabe: 08/08**
Teil 1 entspricht am ehesten der Vorstellung eines klassischen Rollenspiels.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	85

Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 13/12
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlige ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91

The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erlebt ihr eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importiert euren Spielstand aus dem Vorgänger!

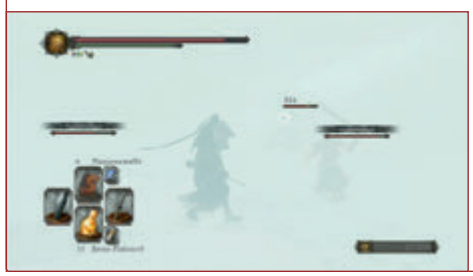
Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

+ The Witcher: Enhanced Edition — **Getestet in Ausgabe: 10/08**
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen knifflingen moralischen Entscheidungen

Publisher:	Atari
Wertung:	87

Dark Souls 2: Crown of the Ivory King

Der Abschluss der DLC-Trilogie beantwortet einige Fragen, die nach dem Story-Ende von *Dark Souls 2* offen blieben. In einer verschneiten Winterlandschaft erforscht ihr eine mit Fallen und Gegnern gespickte Festung. Spielerische Neuerungen gibt es nur wenige; so behindert ein Schneesturm eure Sicht. Hauptsächlich kämpft ihr gegen typische Soldaten, einige davon mit Eispanzern auf dem ansonsten verletzlichen Rücken. Spektakulärer fallen die Bosskämpfe aus, einer davon gegen ein optisch eindrucksvolles Biest, dessen Unsichtbarkeit ihr erst einmal mit dem richtigen Item aufheben müsst. Erfahrene *Dark Souls 2*-Spieler mit entsprechend schlagkräftigen Helden (wir empfehlen mindestens Level 70 für den DLC-Start) sind etwa fünf Stunden mit *Crown of the Ivory King* beschäftigt. Angesichts eines Preises von zehn Euro ein fairer Deal, zumal das spektakuläre Finale des DLCs den Mangel an neuen Ideen locker wettmacht.



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.

Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88

Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Rift bietet einen bewährten, wenig innovativen, nichtsdestotrotz sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System und einem flexiblen Talentsystem. Und das alles gratis, denn *Rift* ist Free2Play.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88

World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Shadowrun: Dragonfall – Director's Cut

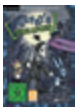
Die gute Nachricht: Besitzer der Erweiterung *Dragonfall* erhalten den kürzlich erschienenen *Director's Cut* des Spiels, der im Vergleich zum Original zahlreiche Erweiterungen und Verbesserungen enthält, kostenlos. Wer sich jetzt erst für das Cyberpunk-RPG interessiert, muss für diese Standalone-Fassung des Add-ons 15 Euro investieren. Angesichts des ansehnlichen Umfangs mit 12 bis 15 Stunden Spieldauer und der zahlreichen neuen *DC*-Inhalte und -Verbesserungen ein echt guter Deal. Für *Dragonfall* haben die Entwickler unter anderem die Benutzeroberfläche überarbeitet (besser als zuvor, aber nicht perfekt), Upgrade-Möglichkeiten für Nebencharaktere eingebaut (gut!), das Kampfsystem erweitert (noch besser!) und dem Titel sogar fünf neue Missionen spendiert.

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik „Action"!

Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85



Harveys neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85

The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85

Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

+ The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83

The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86

The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

+ The Walking Dead: Season 2 — Getestet in Ausgabe: 10/14
Spannende Fortsetzung mit starker Heldin und blassen Nebenfiguren

Publisher:	Telltale Games
Wertung:	79

NEUZUGANG

FIFA 15

Alle Jahre wieder … stimmt die Redaktion darüber ab, ob das neueste *FIFA* seinen Vorgänger im Einkaufsführer ersetzen soll.

Die Pro-Argumente
Anders als bei *FIFA 14* erhalten PC-Spieler dieses Mal die volle Grafikpracht der Konsolenversionen. Ein paar Detailverbesserungen wie die klasse animierten Torhüter werten das authentische Spielgefühl weiter auf.

Die Contra-Argumente
Die deutschen Kommentatoren sind furchtbar und kleine KI-Aussetzer, insbesondere in der Abwehr, fallen störend auf.

Das Ergebnis
Das Team ist sich einig, *FIFA 15* ersetzt seinen Vorgänger.

Wie üblich enthält *FIFA 15* ein dickes Lizenzpaket, das auch die Bundesliga umfasst.

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.

Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88

Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90

Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--

Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90

Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92

Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die knifflingen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.

NEUZUGANG

FIFA 15
Getestet in Ausgabe: 11/14
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Fußball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmert ihr euch um alle sportlichen und finanziellen Belange eures Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe sorgt im Gegensatz zu den schwächeren Nachfolgern für Langzeitspaß, trotz veralteter Datensätze.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der realistischen Partien so, als säßt ihr selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder werft Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90

PES 2013: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/12
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, authentische Ballphysik und eine eingängige Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei der Präsentation und den Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	90

NEUZUGANG

Civilization: Beyond Earth

Hat sich der geistige Nachfolger von *Alpha Centaury* einen Platz in unserer Empfehlungsliste der besten Strategiespiele verdient?

Die Pro-Argumente

Die Forschung fällt dank Tech-Netz deutlich motivierender und taktischer aus als in *Civilization 5* und die zahlreichen Mini-Aufträge halten einen extrem lange bei der Stange. Der hohe Wiederspielwert und die durchdachten Menüs sind da das Tüpfelchen auf dem i.

Die Contra-Argumente

Die wenigen Optionen im Einheitenbaukasten könnten alte *Alpha Centaury*-Fans enttäuschen. Das Balancing leidet zudem unter KI-Schwächen und übermächtigen Handelskarawanen.

Das Ergebnis

Alle sieben Redakteure sprachen sich für die Aufnahme in den Einkaufsführer aus. Ob ihr *Civilization 5* oder *Beyond Earth* bevorzugt, ist Geschmackssache.

Die schmucke Grafik gehört mit zum Besten, was das Strategie-Genre zu bieten hat.

NEUZUGANG

Borderlands: The Pre-Sequel

Kann mehr von einer guten Sache schlecht sein? Die PC-Games-Redakteure haben sich die Köpfe heiß geredet. Schafft das neue *Borderlands* den Sprung in die Shooter-Empfehlungsliste?

Die Pro-Argumente

The Pre-Sequel macht genauso viel Spaß wie *Borderlands 2*: der schräge Humor (besonders in den absurden Nebenmissionen), die unzähligen zu findenden Waffen, der hohe Wiederspielwert durch vier Klassen und der beachtliche Umfang sind auch Markenzeichen des Nachfolgers. Vom exzellenten Soundtrack ganz zu schweigen.

Die Contra-Argumente

Borderlands: The Pre-Sequel haftet der Geschmack eines Add-ons zum Vollpreis an. Der Koop-Shooter geizt mit Innovationen. Außerdem gibt es kleine Probleme beim Balancing des Schwierigkeitsgrades und in den Zwischensequenzen ist immer nur ein Charakter zu sehen, unabhängig von der gewählten Klasse.

Das Ergebnis

Die Entscheidung war denkbar knapp: Vier Redakteure sprachen sich für eine Aufnahme in den Einkaufsführer aus, drei dagegen.

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

Civilization 5: Complete Edition
Getestet in Ausgabe: 10/10 (Hauptspiel)
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit. Die *Complete Edition* enthält zwei großartige Add-ons, die das Spiel massiv aufwerten.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

NEUZUGANG

Civilization: Beyond Earth — Getestet in Ausgabe: 11/14
Verfrachtet das grandiose *Civilization*-Prinzip auf einen Alien-Planeten.

Publisher:	2K Games
Wertung:	87

Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88

Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	MOBA
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--

Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90

Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungs-missionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

Starcraft 2: Heart of the Swarm — Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88 (Einzelspieler)

XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

XCOM: Enemy Within — Getestet in Ausgabe: 12/13
Die brillante Erweiterung ergänzt das Hauptspiel um neue Levels und Gegner

Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Bioshock Infinite
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

NEUZUGANG

Borderlands: The Pre-Sequel — Getestet in Ausgabe: 11/14
Noch mehr verrückte Nebenquests, noch mehr Humor, noch mehr Loot

Publisher:	2K Games
Wertung:	85

Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92

Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

Basics. Projekte. Ideen. Know-how.

NEU!

Mini-Abo

zwei Ausgaben

nur 9,80 €

Jetzt bestellen!

www.medialinx-shop.de/raspberry-pi-geek

Vor 10 Jahren

November 2004

Von: Peter Bathge

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben

▶ 60 Seiten Tests, ein *Star Wars: Battlefront*-Poster und ein bekanntes Aufbauspiel als Vollversion: Ausgabe 11/04 war vollgepackt mit tollen Inhalten.

Strategischer Rundumschlag

Etliche Strategieperlen im Test

Strategiespieler haben es heutzutage schwer. Abseits von Blizzards unregelmäßigen Ausflügen in die *Starcraft 2*-Welt (wo bleibt eigentlich *Legacy of the Void*, hm?) lassen sich gute Strategiespiele für den PC an einer Hand abzählen. Vor zehn Jahren war das noch ganz anders, da erlebte das Genre gerade seine Hochzeit. In Ausgabe 11/04 stapelten sich förmlich die Strategie-Tests; die fünf besten Spiele des Monats teilten sich ganze 22 Seiten.

Mit *Rome* machte die *Total War*-Serie den wichtigen Sprung ins 3D-Zeitalter, vorher waren Weltkarte und Einheiten flach wie eine Flunder. Wer der Antike als Szenario nichts abgewinnen konnte, fand im brillanten *Warhammer 40k*-Ableger *Dawn of War* eine absolut gleichwertige Alternative. Beide Spiele sahen zum damaligen Zeitpunkt bahnbrechend gut aus, stellten die Spieler-Hardware aber zugleich vor gänzlich neue Herausforderungen.

Dawn of War (PCG-Wertung: 85) und *Rome: Total War* (84) werden von Strategie-Fans bis heute zum Besten der Besten gezählt. Weniger populär, aber trotzdem sehr gut und ebenfalls in Ausgabe 11/04 getestet: die Geheimtipps *Kohan 2*, *Evil Genius* und *Knights of Honor*. Egal ob ihr mit euren Armeen am liebsten Fantasy-Kreaturen in den Staub schickt, als Superschurke eure Geheimbasis gegen Geheimagenten verteidigt oder im Mittelalter fremde Königreiche annektiert: Ende 2004 wurden alle Vorlieben bedient. Die einzige Konstante: die isometrische Kameraperspektive.

Siegeszug der Muskelprotze

Epics Unreal Engine 3 läutet eine neue Technik-Ära ein.

Normalerweise ist das Schreiben über Spiele-Engines ein genauso trockenes Geschäft wie das Lesen selbiger Artikel. Oder bringen Begriffe wie Virtual Displacement Mapping und Shader 3.0 etwa euer Blut in Wallung? Im Fall der Unreal Engine 3, die wir in Ausgabe 11/04 näher vorstellten, ist Euphorie jedoch tatsächlich nicht fehl am Platz: Zehn Jahre später ist die bei Entwicklern enorm beliebte Technik in über 500 Spielen zum Einsatz gekommen. Durch vergleichsweise niedrige Systemanforderungen bei schicker Grafik zementierte sie den Erfolg der Xbox 360 und Playstation 3. Nebenbei inspirierte die *Gears of War*-Serie, das Prestigeprojekt von Engine-Entwickler Epic, unzählige Nachahmer. Ihre universellen Merkmale: Third-Person-Perspektive, Cover-System und männliche Protagonisten mit lachhaft muskulösen Proportionen und irre breiten Schultern.

PC Games: Kauft eine PS2!

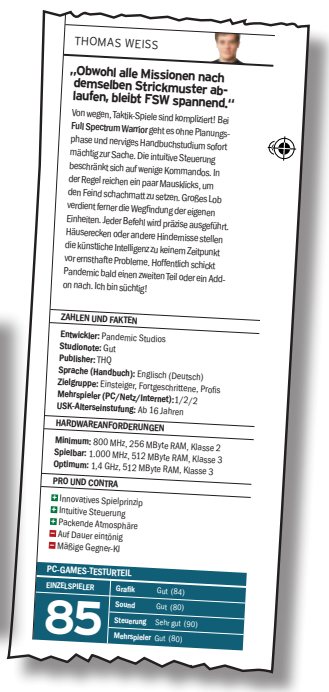
Warten auf die PC-Version von *GTA: San Andreas*

Habt ihr euch letzten Monat auch über die verzögerte PC-Veröffentlichung von *Grand Theft Auto 5* geärgert? Der Blick zurück offenbart: Rockstar hat das schon immer so gemacht! Bereits vor zehn Jahren wartete die PC-Games-Redaktion vergeblich auf ein Testmuster zum Konsolenstart von *GTA: San Andreas*. Playzone-Redakteur Maik Bütefür berichtete zum Release aus der PS2-Fassung des Action-Adventures – und erdreistete sich, PC-Spielern einfach den Kauf einer Playstation 2 vorzuschlagen, wenn sie nicht auf die PC-Fassung von *San Andreas* warten wollten. Dieser Schelm!

Militär-Shooter mal anders

Intelligent Krieg führen: *Full Spectrum Warrior* gewinnt dem Szenario eine neue Seite ab.

Full Spectrum Warrior sieht aus wie ein Actionspiel, ist aber Taktik pur: Als Kommandant einer bis zu achtköpfigen Gruppe von US-Soldaten schickt ihr eure Untergebenen mit Mausklicks von Deckung zu Deckung und lasst sie feindliche MG-Stellungen im fiktiven Wüstenstaat Zekistan unter Feuer nehmen. Das funktioniert so geschmeidig und ist derart anspruchsvoll, dass der Tester Benjamin Betzold folgendes Fazit zieht: „Wer bei diesem Spiel den virtuellen Kriegsdienst verweigert, ist selber schuld." In Zeiten, da die Einzelspielerkampagnen von Militär-Shootern à la *Call of Duty* und *Battlefield* zu reinen Schießbuden verkommen sind, würden wir uns eine Rückbesinnung auf einen solch intelligenten Umgang mit diesem Thema wünschen.


THOMAS WEISS

„Obwohl alle Missionen nach demselben Strickmuster ablaufen, bleibt FSW spannend."

Von wegen, Taktik-Spiele sind kompliziert! Bei **Full Spectrum Warrior** geht es ohne Planungsphase und nerviges Handbuchstudium sofort mächtig zur Sache. Die intuitive Steuerung beschränkt sich auf wenige Kommandos. In der Regel reichen ein paar Mausklicks, um den Feind schachmatt zu setzen. Großes Lob verdient ferner die Wegfindung der eigenen Einheiten. Jeder Befehl wird präzise ausgeführt. Häuserecken oder andere Hindernisse stellen die künstliche Intelligenz zu keinem Zeitpunkt vor ernsthafte Probleme. Hoffentlich schickt Pandemic bald einen zweiten Teil oder ein Add-on nach. Ich bin süchtig!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Pandemic Studios
Studionote: Gut
Publisher: THQ
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/2/2
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MByte RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.000 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 3
Optimum: 1,4 GHz, 512 MByte RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- Innovatives Spielprinzip
- Intuitive Steuerung
- Packende Atmosphäre
- Auf Dauer eintönig
- Mäßige Gegner-KI

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER **85**

Grafik	Gut (84)
Sound	Gut (80)
Steuerung	Sehr gut (90)
Mehrspieler	Gut (80)

Killer-Häschen und Euter-MG

Maues Spiel, superbe Motive: *Psychotoxic* ist eine stupide Ballerorgie mit schrägen Levels und Gegnern.

◀ Der Weltuntergang wird in *Psychotoxic* nicht nur von den vier Reitern der Apokalypse begleitet. Auch Wehrmachtskühe mit MG-Euter ziehen durch die Straßen. Logisch, oder?

▶ Ähnlich wie in *Psychonauts* taucht die Heldin Angie (gemeint ist ein Engel, nicht die Bundeskanzlerin) in die Psyche anderer Charaktere ab. Dort tun sich rosarote Abgründe auf. Zu schade, dass Angies Synchronsprecherin laut Benjamin Betzold das Geschehen so emotionslos wie „eine gelangweilte Mitarbeiterin einer Sex-Hotline" kommentiert.

MEISTERWERKE

Alpha Centauri

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

In *Alpha Centauri* besiedelt ihr eine neue Welt, inklusive Bündnissen, Drohungen und Intrigen.

Bereits 15 Jahre vor *Beyond Earth* wagte Alpha-Mann Brian Reynolds eine Reise in die *Civilization*-Zukunft. Wir blicken zurück auf die Faszination *Alpha Centauri*. Von: Heinrich Lenhardt

Als Sid Meier 1996 das sinkende Microprose-Schiff verließ und mit Brian Reynolds und Jeff Briggs ein Studio namens Firaxis Games gründete, waren die Erwartungshaltungen groß – schließlich hatte das Trio höchst erfolgreich an den ersten beiden *Civilization*-Titeln gearbeitet. Dessen nachgespielte Menschheitsgeschichte war so ziemlich das Suchterregendste, was das Strategiegenre der Neunzigerjahre zu bieten hatte. Doch Meier widmete sich lieber Echtzeittaktik-Schlachten des Amerikanischen Bürgerkriegs, die von der deutschen Fanbasis mit höflichem Interesse, aber wenig Enthusiasmus aufgenommen wurden. Denn was wir wirklich wollten, das war die nächste Evolutionsstufe von *Civilization*. Die reifte langsam unter der Leitung von Brian Reynolds und wurde im Februar 1999 veröffentlicht.

Zurück in die Zukunft

Alpha Centauri beantwortete gleich mehrere Fragen: „Wie taufen wir unser neues *Civilization*-Spiel, wenn wir den Originalnamen nicht verwenden dürfen?“ und „Was passiert eigentlich mit dem Kolonistenschiff, das am *Civ*-Spielende zum Nachbarstern aufbricht?“. Wie wir im Intro des inoffiziellen Nachfolgers erfahren, kommt es während der langjährigen Reise zu Zwist und Meuterei. Letztendlich teilen sich die Fluggäste in sieben Fraktionen auf, die auf einem Planeten des Alpha-Centauri-Systems ihre eigenen Kolonien gründen. Hier stoßen sie auf Pilzterrain und Parasitenwürmer, wachsen und mehren sich, gründen in bester *Civ*-Tradition schließlich weitere Städte. Jede der sieben Fraktionen verfolgt ihre eigene Ideologie, die konkrete spielerische Auswirkungen in Form von Zivilisationsboni hat. Wir wählen zwischen Lagern wie Öko-Freaks, Ultra-Kapitalisten oder Pazifisten, die anderen sechs Parteien steuert die künstliche Intelligenz.

Der *Civ*-Cousin traut sich was

Das Spielkonzept erinnert nicht von ungefähr an die Ausgangssituation von *Civilization: Beyond Earth*, dem jüngsten offiziellen Vertreter der ruhmreichen Reihe. Im Prinzip ist dieser Neuling der Versuch eines modernen *Alpha-Centauri*-Nachfolgers, ohne dessen Namen zu verwenden – denn der gehört Mitbewerber Electronic Arts. Gut 15 Jahre später sind Grafik und Bedienung natürlich um Längen besser, aber der Oldie hat der Enkel-Generation auch einiges voraus. Zum Beispiel einen Editor, bei dem man aus verschiedenen Komponenten wie Gehäuse, Motor und Bewaffnung ganz individuelle Einheiten basteln kann. Solche Feinheiten werden heutzutage als zu kompliziert erachtet, um sie einem Massenpublikum zuzumuten. Wohl nicht ganz zu Unrecht: *Alpha*

Sieben ideologisch unterschiedliche Fraktionen breiten sich auf der neuen Welt aus. Die solide KI sorgt für spannende diplomatische Beziehungen.

Aus vier Komponentenkategorien basteln wir individuelle Einheiten zusammen, zwei Spezialfähigkeiten sorgen für zusätzliche Boni.

„Ich hätte liebend gern eine Fortsetzung gesehen“

PC Games: Auf welche Merkmale von *Alpha Centauri* bist du rückblickend besonders stolz?
Brian Reynolds: „Ich hatte es wohl ganz gut hingekriegt, Charaktere und Storyelemente in einem extrem offenen Strategiespiel zu integrieren. Wir gaben den Charakteren verschiedene Absichten, auf denen ihr Verhalten gegenüber dem Spieler basiert. Sie registrierten deine Aktivitäten und mochten dich mehr oder weniger, je nachdem, ob sie deinen Aktionen zustimmten. Mir gefällt auch, wie wir uns diese zukünftigen Kulturen vorgestellt haben, Dinge wie die Wunderfilme und Charakterstimmen. Es fühlte sich wirklich an wie Science Fiction zum Leben zu erwecken. Ich war extrem geschmeichelt, als Ken Levine mir später erzählte, dass *Alpha Centauri* ihm mit den kurzen Voiceovers einen Weg wies, wie einiges der Story von *Bioshock* vermittelt werden könnte.“

PC Games: : Du hast mal gesagt, dass sich der Multiplayer-Aufwand für *Alpha Centauri* kaum gelohnt hatte. In welche Programmteile hättest du lieber mehr Zeit gesteckt?
Brian Reynolds: „Ich hätte hauptsächlich die Charaktere tiefgründiger gemacht, mit noch mehr Wahlmöglichkeiten, und mehr Zeit in Dinge wie Spielbalance und zusätzliche Storyelemente gesteckt. Die meiste Arbeit wendeten wir beim Multiplayer für das simultane Netzwerkspiel auf, und es stellte sich heraus, dass kaum jemand diesen Modus verwendete. Andererseits war das Hotseat-Multiplayer, wo du lediglich einen gespeicherten Spielstand per Email verschickst, innerhalb weniger Tage programmiert – und erheblich mehr Spieler machten davon Gebrauch. Im Nachhinein gesehen hätte ich diesen Modus mehr verfeinern und mir dafür all die harte Arbeit ersparen sollen, die wir in das wenig genutzte Simultan-Multiplayer gesteckt hatten.“

PC Games: Warum hat es all die Jahre nie eine offizielle Fortsetzung zu *Alpha Centauri* gegeben, obwohl das Spiel so beliebt war?
Brian Reynolds: „Ich denke, das lag in erster Linie an der komplexen rechtlichen Lage. Die *Alpha-Centauri*-Rechte gehören Electronic Arts, deshalb konnte Firaxis nicht ohne deren Genehmigung einen Nachfolger produzieren. Aber ich glaube, dass Firaxis zugleich die Erstoption zur Entwicklung einer Fortsetzung hatte, weshalb EA sie nicht ohne das Studio machen konnte. Und inzwischen gehört Firaxis zu 2K Games/Take Two, einem Hauptmitbewerber von EA. Das macht es nicht unmöglich, sich zusammen zu setzen und eine Lösung zu finden, aber es wäre wirklich kompliziert und zeitaufwendig. Angesichts dieser Komplexität wundert es mich überhaupt nicht, dass Firaxis sich letztendlich entschieden hat, stattdessen (mit *Beyond Earth*, Anm. d. Red.) ein Sci-Fi-Spiel ‚im *Civ*-Universum‘ zu machen. Aber es ist schon schade, dass dies nötig war, denn ich hätte liebend gerne eine Fortsetzung (zu *Alpha Centauri*, Anm. d. Red.) gesehen.“

PC Games: Hatte es dich eigentlich gestört, dass das Spiel auf der Packung groß als „Sid Meier’s *Alpha Centauri*“ bezeichnet wurde, obwohl du der Lead Designer warst?
Brian Reynolds: „Ach was, als Miteigentümer von Firaxis war ich aktiv an dieser Entscheidung beteiligt. Unsere Annahme war, dass dieser Schriftzug dem Verkauf des Spiels helfen würde. Ich erhielt reichlich Namensnennungen, zum Beispiel im Hauptmenü oder dem Aufklappbild der Originalpackung. Ich hatte definitiv nie Probleme, in der Spieleindustrie Anerkennung für meine Arbeit an *Alpha Centauri* zu finden.“

PC Games: Behältst du *Civilization: Beyond Earth* im Auge?
Brian Reynolds: „Ich hatte mit Interesse die Medienberichterstattung verfolgt, als das Spiel angekündigt wurde. Ich halte es für eine weise Entscheidung, den Gordischen Knoten der *Alpha-Centauri*-Rechtslage zu umgehen und mit einem neuen Science-Fiction-Spiel weiter zu machen. Ich trauere den *Alpha-Centauri*-Charakteren, der Story und dem Schauplatz nach,

Brian Reynolds war Mitgründer von Firaxis Games und designte neben *Alpha Centauri* auch Strategiespiele wie *Civilization 2* und *Rise of Nations*.

aber angesichts der Situation war es die richtige Entscheidung von Firaxis und gab ihnen den Spielraum, um mit den Spielmechaniken zu experimentieren. Ich habe es selber noch nicht gespielt und generell seit langer Zeit keine Spiele im *Civ*-Stil mehr angefasst. Die mehr als sechs Jahre, die ich hauptberuflich mit ihrer Entwicklung verbracht hatte, scheinen mein Interesse erschöpft zu haben, sie noch zu spielen.“

PC Games: Du arbeitest aktuell an einem Projekt mit dem Arbeitstitel ‚*SecretNewGame*‘, was ist das Geheimnisvolles?
Brian Reynolds: „Es wird ein ‚Free2play‘-Mobilspiel mit einem historischen Thema sein. Demnächst werden wir mehr darüber sagen können.“

Centauri erhielt Traumnoten in der Presse und hatte mehr Spieltiefe als *Civilization 2* – aber erreichte nicht dessen Verkaufszahlen.

Zu komplex für diese Welt?

„*Alpha Centauri* ist eines dieser Spiele, für die man eine Weile braucht, bis sie einen packen. Nicht wenige Spieler dürften an dem komplexen Gewirr von Technologiebäumen, Geheimprojekten und Fraktionsbündnissen erst einmal verzweifelt sein“, stellte PC Games einst beim Test der Erweiterung *Alien Crossfire* fest. *Alpha Centauri* erforderte mehr Ausdauer als *Civ* und wirkte nerdiger, das SF-Szenario war nicht so leicht zugänglich wie die irdische Geschichte: Die Erfindung des Rads ist nun einmal weniger erklärungsbedürftig als die Singularitätslehre. Die schon nach den Maßstäben von 1999 spröde Grafik war eine weitere Einstiegshürde, die Identifizierung der Einheiten konnte etwas mühsam sein.

Wer *Alpha Centauri* aber die nötige Hingabe und Geduld widmete, wurde reich belohnt. Die Freiheiten bei Regierungsform und Planetengenerierung, all das Terraforming und Einheitengebastel konnten monatelang motivieren. Selbst die nüchterne Präsentation hatte ihren Reiz: Gut geschriebene Storytexte und eine wohldosierte Sprachausgabe sorgten für eine ganz eigene Atmosphäre, die zur Fremdartigkeit der Umgebung passte.

Außenseiter mit Kult-Patina

Alpha Centauri betrat im Rahmen des vertrauten *Civilization*-Grundspielgefühls erstaunlich viel Neuland und nutzte die kreativen Freiheiten des Science-Fiction-Szenarios gut aus. So richtig zu schätzen wussten wir den Außenseiter wohl erst, als Sid Meier & Co. 2001 mit der *Civ*-Reihe wiedervereint waren und das ebenso solide wie unaufregende *Civilization 3* entwickelten. Über die Jahre setzte *Alpha Centauri* immer mehr Kult-Patina an und kann heute noch genossen werden: Der Digitalvertrieb gog.com hat für rund fünf Euro eine Download-Version im Angebot, die auch auf modernen Windows-Systemen läuft. ❑

HEINRICH ERINNERT SICH:

Das waren noch Zeiten, als die empfundene Schwere beim Probeheben der Packung einen Vorgeschmack auf die Komplexität des Spiels gab: Mit 250-Seiten-Handbuch, Technologiebaumposter und dem Meier’schen Strategie-Pedigree weckte *Alpha Centauri* hohe Erwartungen, die die inoffizielle Sci-Fi-Fortführung der Serie erfüllte und zudem mit Einheiteneditor, Storyelementen und interessanten KI-Rivalen überraschte. Ein Meisterwerk, aber eines von der sperrigen Sorte: Wer den Einarbeitungsaufwand nicht scheute, konnte umso tiefer in der ausgeklügelten Welt versinken.

ROSSIS RUMPELKAMMER

AUF HEFT-DVD
Video: Rossis Welt

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT

Seit jeher war es den Menschen ein Bedürfnis, etwas bildlich festzuhalten. Koste es, was es wolle, und mit allen schrecklichen Konsequenzen!

In unseren Breitengraden begann alles im Jungpaläolithikum, als der Cromagnonmensch damit begann, seine Höhlen mit Malereien zu verzieren. Diese Bilder drehten sich hauptsächlich um sein Essen und seine Heldendaten und erwiesen sich als erstaunlich langlebig. Leider waren sie so ganz und gar nicht mobil und auswechselbar – wer sich daran sattgesehen hatte, dem blieb nur der Umzug in eine andere Höhle. Allerdings war die Anzahl der Höhlen begrenzt. Ist es möglich, dass der Mensch nur von Höhlen in Häuser zog, weil dies die einzige Möglichkeit war, dem „Diavortrag" der Mitbewohner zu entgehen? Irgendwann im siebten Jahrhundert wurde dann die Malerei mit Farben auf Leinwand erfunden. Die Bilder wurden damit austauschbar und mobil, waren allerdings ziemlich teuer und daher nur wenigen vorbehalten.

1829 erfand ein Herr Daguerre eine Methode, Bilder „fotografisch" festzuhalten. Er benutzte dazu eine mit Asphalt, Jod und Silber beschichtete Kupferplatte. Nun brauchte es kein künstlerisches Talent mehr, um Eindrücke visuell festzuhalten, aber es war dennoch recht aufwendig. Daher wählte man seine Motive sehr sorgfältig aus, bewahrte die Ergebnisse in hochwertigen Alben oder hängte sie, wie früher die Ölbilder, fein gerahmt an zentraler Stelle an die Wand. Diese Technik wurde immer weiter verbessert, deren Anwendung vereinfacht und schon bald konnte sich jeder einen Fotoapparat leisten und sein Umfeld mit den berühmt-berüchtigten Diavorträgen terrorisieren. Da der Kostenfaktor nun zwar eine untergeordnete, aber immerhin noch eine Rolle spielte, blieb man vor den schlimmsten Auswüchsen jedoch verschont. Das änderte sich schlagartig, als 1981 auf der Photokina die erste digitale Kamera präsentiert wurde. Wer solch ein Ding sein Eigen nannte, hatte keine weiteren Kosten mehr zu fürchten und die Anzahl der Bilder stieg sprunghaft an. Inzwischen kann jedes lausige Handy Fotos knipsen und immer öfter auch in durchaus brauchbarer Qualität. Darum plant kein Mensch mehr ein Motiv, sondern man knipst wild drauflos und sortiert bestenfalls den größten Müll noch aus – Letzteres leider auch nicht immer. Und so ist es gekommen, dass wir von Fotos verfolgt, überschwemmt und geradezu terrorisiert werden. Wo mehr als zwei Menschen zusammenkommen, blitzt immer eine LED auf und wir benutzen Facebook und Co., um uns visuell der Umwelt mitzuteilen. Eigentlich hat sich seit den Zeiten in der Höhle nichts Nennenswertes verändert. Nach wie vor protzt man hauptsächlich mit seinen „Heldendaten", postet Fotos der letzten Mahlzeit oder meint die Umwelt mit Tierbildern beglücken zu müssen. Zum Glück werden digitale Fotos nicht in Ansätzen so lange halten wie Höhlenmalereien, was ein nicht zu unterschätzender Vorteil ist! Und was lernen wir daraus? Wenn etwas erschwinglich wird, verliert es auch an Wert!

Spamedy

„Wir sind ganz dankbar"

Guten Tag,

Wir sind ganz dankbar für die Ausnutzung unserer Dienste. Ihre Bestellung #5158247835 wird 12.10.2014 verschickt werden. Der Betrag: €153.97. Typ der Bezahlung: Banküberweisung

Die ganze Summe werden Sie in der Datei rechnung903.cab aussuchen.

Hochachtungsvoll,
Gülnar Eck

Auch ich bin ganz dankbar für ein weiteres Beispiel in dieser Rubrik. Ganz abgesehen davon, dass seriöse Unternehmen ihre Kunden mit dem Namen anreden und selten in solch holprigem Deutsch kommunizieren, werden sie garantiert nicht wichtige Informationen in einer dubiosen, gepackten Datei versenden. Ich habe aber von Leuten gehört, die noch immer bei solchen E-Mails erschrecken und den Anhang öffnen.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?

Vormonat: Unseren Boris hat leider niemand erkannt und der Preis bleibt im Pott.

Wenn du die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen kannst, bist du vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Tod und Verderben

„bin dezent gereizt“

Moin!

Ich wette darauf kriege ich sowieso keine Antwort. Ist mir ehrlich gesagt auch scheissegal bin dezent gereizt.. Warum? Gute Frage! Da will man bei eurer neuen CD die Vollversion installieren und was passiert? Bei der Installation kackt mein Motherboard UND mein Prozessor ab. TOT! KOMPLETT! Und jetzt hab ich keine Kohle um mir neue PC Innereien zu besorgen um wieder gemütlich zocken zu können. Stattdessen hock ich hier und schreib etwas, was eh nie jemand lesen wird.

PS.: Falls die Frage aufkommt ob ich echt nichts besseres zu tun habe.... HABE ICH NICHT (mehr)

Tim

Ganz abgesehen davon, dass es sich bei unserer „CD“ um eine DVD handelt, bist du auch bezüglich unserer Komunikationsgepflogenheiten auf dem Holzweg. Wenn deinem PC ausgerechnet bei der Installation unserer Vollversion ein solch grausames Schicksal beschert war, gehe ich jetzt nicht von einer ursächlichen Einwirkung unseres Datenträgers aus, da dies nicht in Ansätzen softwaremäßig implementiert wurde und in den letzten 20 Jahren auch nur in bisher drei Fällen vorkam, von denen kein einziger bestätigt wurde. Leider sagen mir die Begriffe, welche du für das Komplettversagen deiner Hardware verwendet hast, herzlich wenig und ich würde sie allesamt doch eher der Biologie zuordnen. Da ich mit biologischen Rechensystemen keinerlei Erfahrung habe, sehe ich mich außerstande, fachkundige Hilfe zu leisten. Ich könnte an dieser Stelle höchtens ein Zitat anbringen. Nelson Muntz: „Ha Ha!“

Aber verstehen kann ich dich schon. Als ich meinen Wagen bei einer Tankstelle in Blau betankte und mir am selben Tag noch der Nockenwellensensor kaputtging (natürlich nicht meiner, sondern der des Autos), habe ich auch versucht, die Tankstelle dafür haftbar zu machen. Hat zwar auch nichts gebracht, aber ich bekam immerhin ein Käsebrötchen. Dein Käsebrotchen kannst du dir gerne werktags zu den üblichen Büroöffnungszeiten abholen.

Prüfung

„prüfen Sie bitte mal“

Andreas Folak.

Sehr geherte Damen und Herren ich habe bonus-code gekauft und wollte aktiwieren klabbt nicht key code ist falsch prüfen Sie bitte mal

Rainer Rosshirt. Ich habe einen unserer Codes überprüft und er funktionierte wunderbar. Natürlich kann ich keine Aussage über den von Ihnen verwendeten Code machen, da mir hierfür das nötige Rüstzeug (Kristallkugel) fehlt. Ohne Ihnen nahetreten zu wollen, vermute ich jedoch, dass Sie den Code mit der gleichen Sorgfalt eingegeben haben, welche Sie auch bei Ihrem Umgang mit der deutschen Sprache pflegen. Knapp daneben ist eben trotzdem vorbei. Erinnert zwar größtenteils an Deutsch, ist es aber nicht.

Witzig

„schlag was vor.“

Guten Morgen Captain,

also da sind ein paar Sachen die ich auf Lager habe weswegen ich dich anhauen muss. Hab Magazinausgabe von der PC Games. So und brauch Age of Wonders und Eador – nur die DVDs. Wieviel kosten die? Also 2–3EUR pro DVD wär fair – oder schlag was vor. Oke gut. Rossi du kannst deine Lesebriefecke ein bischen aufbessern wenn du einen Comic reinbastelst mit Witz und Humor oder mach einfach nen Witz des Monats Danke ;)

Also aufwiederhörn

Lesebriefonkel

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

LED-Sternen-Regenschirm

Diese Jahreszeit schreit geradezu nach einem Regenschirm. Zum Glück ist die Auswahl hier riesig. Aber welchen Regenschirm sollte sich ein Mann zulegen? Die Frage ist einfach zu beantworten: Ein Mann benutzt keinen Regenschirm! Wenn er so ein Ding kauft, dann vermutlich nur, um eine Frau zu beeindrucken. Hierfür eignet sich der „LED Sternen Regenschirm“ ganz hervorragend. Auf den ersten Blick ist es ein ganz normales, langweiliges Exemplar. Erst eingeschaltet und im Dunklen offenbart er seine wahren Qualitäten. Ober- und Unterseite werden von winzigen LEDs illuminiert. Mehrere „Ahs“ und „Ohs“ seitens der Beschenkten sind garantiert. Eigene Erfahrungen bestätigen diese Behauptung. Der „LED Sternen Regenschirm“ kommt bei Frauen besser an als ein Blumenstrauß samt Hundewelpen, sofern man ihn im Dunkeln überreicht.

www.gettdigital.de

Bildquelle: getdigital

Wie viel die DVDs kosten, kannst du selbst festellen, wenn du dir den Preis des Heftes MIT DVDs ansiehst. Ich wollte dir damit schonend beibringen, dass wir die DVDs nicht einzeln verkaufen, sondern nur verpackt. Verpackt in die PC Games! Zum Glück ist bisher noch niemand auf die Idee gekommen, dass er ja eigentlich nur die Seiten 65 bis 71 braucht, die wir ihm doch sicherlich für zwei Euro zuschicken können.

Dass dir meine Seiten zu wenig Humor beinhalten, wundert mich nicht, da ich im Normalfall auf Schenkelklopfer verzichte. Einen Comic wird es hier zwar garantiert nicht geben, aber das mit dem Witz des Monats ist eine gute Idee. Du hast ja schon den Anfang gemacht. Auf Wiederhören? Willst du mich etwa auch noch anrufen?

Reklamation

„Nix für ungut“

Hallo,

Könnt ihr mir bitte die Codes schicken für Die Siedler 2 (Heft 06/2014) und Ridge Racer (PC Games Hardware 06/2014). Habe stundenlang auf euren Webside rumgesucht. Auch in den Foren gesucht. Ergebnis: Nix! Warum ist das nicht auf DVD als pdf drauf? Nix für ungut, aber....so gehts nicht!!

Mit freundlichen Grüssen

Johnny

Natürlich kann es immer vorkommen, dass so eine Codekarte auf geheimnisvolle Weise verschwindet, von Haustieren gefressen wird, in einen Zeitstrudel gerät, verlegt wird, abbrennt, von kriminellen Elementen geklaut wird oder sich aus bisher unbekannten Gründen rückstandslos dematerialisiert. In den seltensten Fällen ist hierbei die Schuld bei uns oder unserer Druckerei zu suchen. Natürlich helfe ich in solchen Fällen gerne weiter.

Vorschnell gedacht mag es wie eine gute Idee erscheinen, den Code einfach unklaubar als Datei mit auf die DVD zu brennen, was jedoch voraussetzt, dass jede Scheibe individuell gebrannt wird und nicht in Massenfertigung in einem Presswerk entsteht. Machbar ja – bezahlbar nein.

Enigma

„ich halte Sie gerne auf dem Laufenden“

Sehr geehrter Herr Rossi,

bei der ersten E-Mail „Hä“ (letztes Heft) ist an sich der Inhalt relativ schnell zu erschließen: Sie müssen nur die kleinen Kreise durch den Buchstaben E ersetzen und es ergibt sich folgender Text: Hallo, ich habe die CD wiedergefunden, wollte dass Spiel spielen, hatte aber keine Seriennummer mehr. Wenn sie eine haben, wäre ich dankbar. Das Heft .../2006. Danke für die Hilfe. Dave.

Was den zweiten Teil „Mehr Hä“ betrifft, ist mein Dekodierungsprogramm gerade am Laufen, ich halte Sie über meine Bemühungen gerne auf dem Laufenden (ich gebe der zweiten Nachricht eine relativ hohe Wahrscheinlichkeit, dass sie auch ernst gemeint ist, ca. 37,36%, um genau zu sein).

Mit freundlichen Grüßen:
Horrorrider

Leider muss ich gestehen, dass ich mit dem „normalen“ Entziffern mancher E-Mails schon ausgelastet bin und bisher nie auf den Gedanken kam, ein Dekodierungsprogramm zusätzlich zu nutzen. Und sollte ich dies tun, bin ich mir sicher, dass schon bald eine E-Mail eingeht, in welcher auf vollständige Worte gänzlich verzichtet wird, da der Verfasser davon ausgeht, dass ich mir den Inhalt ja selbst erarbeiten kann. Halt – das ist ja gar keine Fiktion! Solche E-Mails bekomme ich doch hin und wieder bereits. Mit der Aufgabe, alle Anschreiben korrekt zu entziffern, wäre vermutlich sogar eine Enigma überfordert. Und da haben Leute Angst, dass ihre Mails von Unbefugten gelesen werden? Gelesen vielleicht schon, aber verstanden ganz bestimmt nicht immer. In manchen Fällen dürfte selbst die NSA überfordert sein.

Luzifer im Stau

„Ich hab’ diesen Begriff gegoogelt“

Hallo lieber Rossi!

Ich hab’ heute beim Einkaufen ein Auto mit außergewöhnlichem Heckscheibenaufkleber gesehen und dabei sofort an dich und deine „Staubilder“ in der Rumpelkammer gedacht. Deshalb hab’ ich gleich mein Handy gezückt, um für dich ein Foto davon zu machen.

Ein wenig stellte sich mir die Frage, was uns der Besitzer mit „Luzifers Brut“ sagen möchte. Meint er damit ernsthaft seine eigenen Nachkommen oder gar sich selbst, der, der Hölle entkommen, mit seinem Opel die Gegend unsicher macht? Ich hab’ diesen Begriff gegoogelt und habe dabei tatsächlich einen alten Brauch aus dem Murtal gefunden. Obwohl ich selbst aus dem Murtal komme, hatte ich davor noch nie was davon gehört.

Liebe Grüße und ein wunderschönes Wochenende wünscht dir
Monalye.

Vielen Dank für deinen Beitrag zu meiner Sammlung von Staubildern. Was uns der Fahrer des Wagens sagen möchte, mag sich auch mir nicht so recht erschließen, was aber den Unterhaltungswert keineswegs schmälert. Ich finde es ausgesprochen bemerkenswert, dass die Brut Luzifers mitten unter uns weilt und sich zur Fortbewegung einen Kleinwagen auserkoren hat – zu allem Überfluss auch noch in Himmelblau! Noch unpassender hätte die Wahl nur ausfallen können, wenn die Brut sich für eine Ape in Babyrosa entschieden hätte.Tja, Stil ist eben nicht das Ende vom Besen!

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.

Jungleser Keanu: Babygeraschel statt Babyrassel.

Frank vor extrem cooler Gartendeko

Philipp mit extrem hässlichen Schuhen

Rossis Speisekammer

Heute: Fetakuchen

Wir brauchen:

- 2 Pck. Blätterteig, backfertig aufgerollt (275 g)
- 3 rote Paprikaschoten
- 2 Zwiebeln
- 250g Feta-Käse
- 2 EL Milch
- 1 Ei

Paprika und Zwiebeln schneiden wir in kleine Würfel, dünsten sie in etwas Olivenöl an und schmecken mit Pfeffer und Salz ab. Wer es gern herzhafter mag – ein paar Spritzer Tabasco passen hervorragend dazu. Bitte darauf achten, dass das Gemüse noch Biss hat!

Nun kümmern wir uns um den Teig. Den ersten Blätterteig rollen wir aus und legen ihn auf ein Backblech. Paprika- und Zwiebelwürfel darüber verteilen, den Feta mit den Fingern zerkrümeln und auch dazugeben. Nun den zweiten Blätterteig aufrollen und damit alles abdecken. Das Ei und die Milch mit einer Gabel verquirlen und damit den Teig bestreichen. Das geht am einfachsten, wenn man alles darübergießt und mit den Fingern verteilt. Eine Hausfrau nimmt dazu natürlich einen Pinsel.

Jetzt ab damit in den vorgeheizten Backofen und bei 180°C ca. 25-30 Min. backen, bis der Teig goldbraun ist. Dann nur etwas auskühlen lassen und in 12 Quadrate schneiden. Fertig.
Der Fetakuchen ist schnell gemacht, wenn überraschend Besuch kommt, und schmeckt auch kalt ausgezeichnet.

Foto: Fotolia / © Andi.es

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

It's not
silenced to the max
until it's
silenced to the max

» That's German attitude!

STRAIGHT POWER 10

Das Straight Power 10 setzt neue Maßstäbe für flüsterleise Systeme, ohne auch nur geringste Kompromisse bei der Stromversorgung einzugehen.

Der SilentWings® 3 135mm Lüfter mit weiterentwickeltem Rahmendesign, sorgt für hervorragende Kühlung bei höchster Laufruhe. Der speziell trichterförmige Lufteinlass im Netzteilgehäuse sorgt für erhöhten Luftdurchsatz. Durch die optimierte Schaltkreistechnologie erreicht das Straight Power 10 eine ausgezeichnete Spannungsstabilität und 80PLUS Gold-Zertifizierung für besondere Effizienz (bis zu 93%). Ob beim Aufbau von Multi-Gaming-Systemen, als Upgrade oder als Ersatzgerät – das Straight Power 10 gehört zur ersten Wahl unter den Premium-Netzteilen.

Für mehr Informationen besuchen Sie uns unter **bequiet.com.**

Erhältlich bei: www.alternate.de · www.arlt.de · www.atelco.de · www.caseking.de
www.conrad.de · www.cyberport.de · www.digitec.ch · www.e-tec.at
www.mindfactory.de · www.reichelt.de · www.snogard.de

be quiet!®

HARDWARE 11/14

NEUER HARDWARE-TEIL!

Seit der Ausgabe 10/14 präsentiert sich der Hardware-Teil der PC Games in neuem Gewand. Hier findet ihr eine ausführliche Kaufberatung, praktische Tipps anhand von drei Beispiel-PCs sowie Tests und Neuigkeiten zum Thema Hardware.

Seite 27

Ryse (PC)

Als Extra zu unserem Test zeigen wir euch, mit welcher Hardware ihr das Spiel in voller Detailpracht genießen könnt.

Gaming Seats: Sitzmöbel für Spieler?

Seit drei Wochen steht er nun am meinem Schreibtisch, mein neuer Gaming-Stuhl, der Need for Seat Commander S III und ich möchte mein Hinterteil nie wieder auf den ausrangierten Standard-Bürostuhl zurückbewegen. Meine erste Bekanntschaft mit dem bequemen und ergonomischen Sitzmöbel machte ich beim Testsitzen im Rahmen einer Marktübersicht, bei der ich die für PC-Spieler konzipierten Bürostühle mit Schalensitzdesign genauer unter die Lupe nahm. Zugegeben, anfangs war ich skeptisch: Wieso gibt es speziell für Spieler entwickelte Sitzmöbel? Brauchen Gamer wirklich eine Kombination aus gepolstertem Schalensitz und Bürostuhl-Basis oder handelt es sich hier nur um eine Marketing-Erfindung der Hersteller? Bereits das erste Testmuster überzeugte mich davon, dass man auf den Gaming-Stühlen nicht nur sehr komfortabel sitzt. Dank Features wie Lendenkissen, in der Höhe sowie horizontal und vertikal verstellbaren Armlehnen sowie einer Rückenlehne, die in eine 90-Grad-Position zur Sitzfläche gestellt werden kann, nimmt man beim Spielen eine aufrechte, entspannte und ergonomische Position ein – damit hatte ich nicht gerechnet. Und da mein Favorit, der Need for Seat Commander S III sogar eine in die Lehne integrierte Stütze für den Lendenbereich besitzt, eignet er sich auch bestens für die tägliche Schreibarbeit. Ich jedenfalls will das Sitzmöbel nicht mehr missen.

Aufgezeichnet

Seite 126

Was sind die besten Programme, um ein Spiel aufzunehmen? Wir schauen uns sechs Gameplay-Recording-Tools genauer an.

PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzsystemen aus drei Preiskategorien.

Seite: 102

Seite: 104

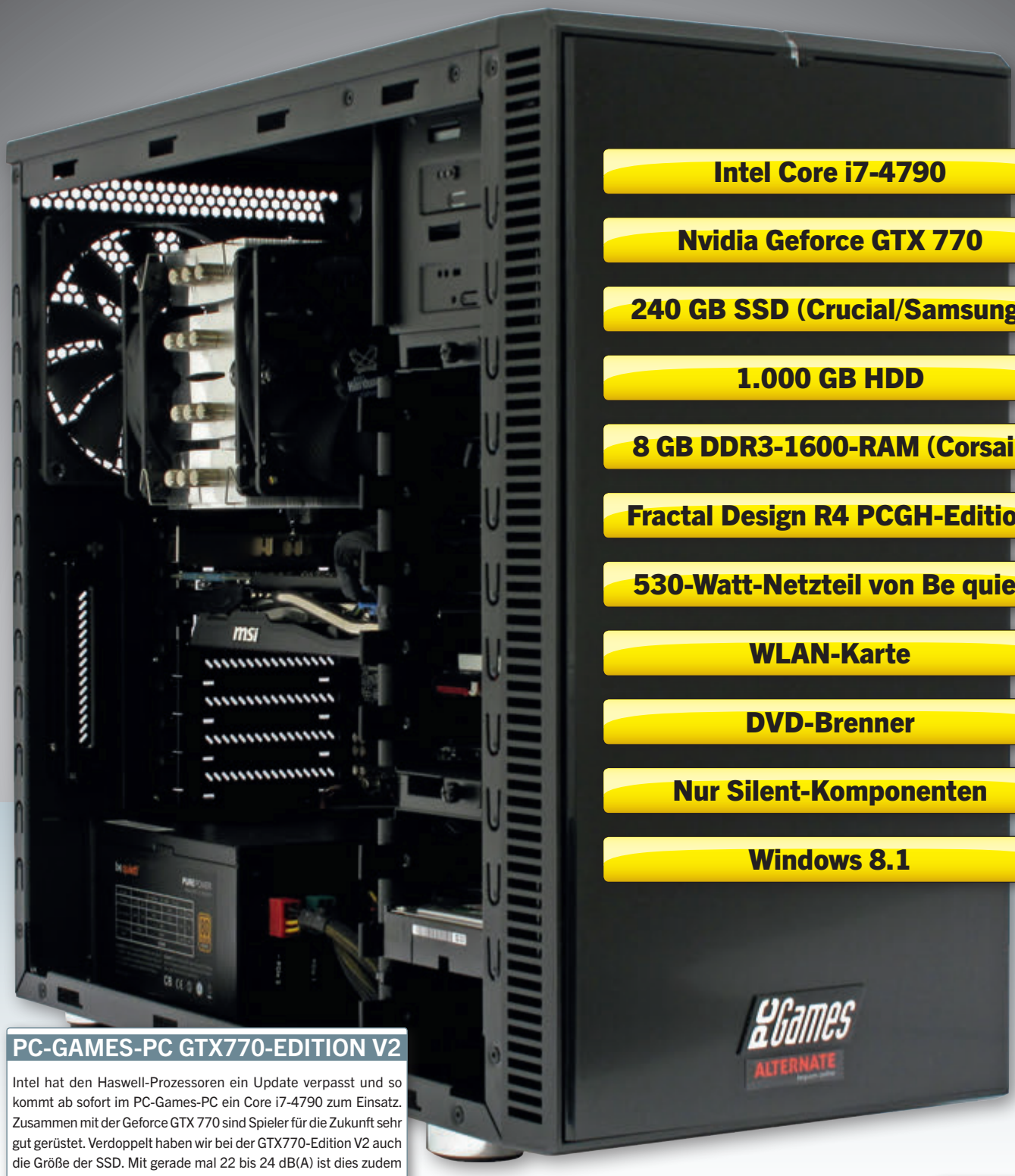
Seite: 106

Komplett-PC für Spieler

PC-Games-PC GTX770-Edition V2

PC Games ALTERNATE bequem online

Anzeige



- Intel Core i7-4790
- Nvidia Geforce GTX 770
- 240 GB SSD (Crucial/Samsung)
- 1.000 GB HDD
- 8 GB DDR3-1600-RAM (Corsair)
- Fractal Design R4 PCGH-Edition
- 530-Watt-Netzteil von Be quiet
- WLAN-Karte
- DVD-Brenner
- Nur Silent-Komponenten
- Windows 8.1

PC-GAMES-PC GTX770-EDITION V2

Intel hat den Haswell-Prozessoren ein Update verpasst und so kommt ab sofort im PC-Games-PC ein Core i7-4790 zum Einsatz. Zusammen mit der Geforce GTX 770 sind Spieler für die Zukunft sehr gut gerüstet. Verdoppelt haben wir bei der GTX770-Edition V2 auch die Größe der SSD. Mit gerade mal 22 bis 24 dB(A) ist dies zudem einer der leisesten Komplett-PCs, den wir bisher vorgestellt haben.

QR-Code scannen und bestellen!

Jetzt bestellen unter: www.pcgames.de/alternate

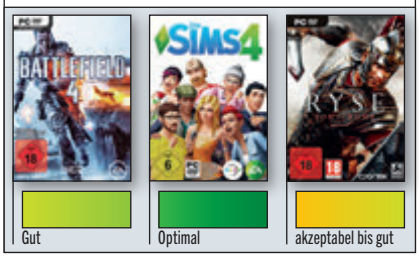
EINSTEIGER-PC

Eine ordentliche Spieleleistung in Full HD mit den meisten Details zum günstigen Preis. Wer das sucht, ist mit dem Spar-PC bestens bedient.

€ 697,-

FÜR PREISBEWUSSTE SPIELER

- \+ SSD-HDD-Kombi ideal für einen Spiele-PC
- \+ *Die Sims 4* lastet die Mehrkern-CPU voll aus. Die GTX 750 Ti reicht für alle Details in 1.080p.
- − *Battlefield 4* läuft in Full HD nur ohne MSAA und mit der Detailstufe „Hoch".
- − *Ryse* läuft in Full HD mit Detailstufe „Normal".



6-TB-FESTPLATTEN: TEURER STAURAUM FÜR DATEN?

Nachdem die 4-Terabyte-Marke bei HDDs lange nicht überschritten wurde, sind nun Modelle mit 5 und 6 TB erhältlich. Lohnt sich die Anschaffung für Spieler?

Die Kapazität ist die Disziplin, in der SSDs noch lange nicht mit den Festplatten konkurrieren können. Während für eine SSD mit einer Kapazität von einem TByte mehr als 300 Euro fällig werden, kostet eine HDD wie die **Western Digital Red WD30ERFX**, welche die dreifache Kapazität von 3 TByte bietet, gerade einmal 100 Euro. Mittlerweile sind die HDD-Hersteller bei der 6-TByte-Grenze angekommen. Dabei liegen die Preise für die 6-TB-Magnetspeicher zwischen 500 Euro für die sehr flotte **Seagate Enterprise Capacity 6TB** (165 MByte/s Lese- und 215 MByte/s) und 220 Euro für das Einsteigermodell, die **Western Digital Green 6 TB** (**WDC WD60EZRX-00MVLB0**). Der Kauf letztgenannter HDD lohnt aber nur, wenn ihr sehr viele (!) Daten archivieren wollt. Für dasselbe Geld bekommt ihr eine für Spieler besser geeignete SSD-HDD-Kombi wie die **Crucial MX 100** mit **256 GB** (90 Euro) und die **Seagate Desktop HDD.15 4000GB** mit **4 TB** (130 Euro).

CPU

Hersteller/Modell: ..... AMD FX 8350
Kerne/Taktung: ..... 8/4,0 GHz (4,2 GHz Turbo)
Preis: ..... **150 Euro** (inkl. Boxed-Kühler)

ALTERNATIVE

Da mittlerweile Titel wie *Watchdogs*, *Battlefield 4* und selbst *Die Sims 4* jeden einzelnen Kern für eine bessere Gesamtleistung nutzen, investieren Sie mit einem Achtkerner wie dem FX 8350 in die Zukunft. Obwohl er nur über 4 Kerne verfügt, ist der **Core i5-4460** (**3,2 GHz/3,4 GHz** Turbo) für **155 Euro inkl. Boxed-Kühler** eine gute Intel-Alternative auf dem gleichem Leistungsniveau.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ..... Gainward GTX 750 Ti Golden Sample
Chip-/Speichertakt: .....1.306/3.004 GHz
Speicher/Preis: .....2 Gigabyte DDR5/**125 Euro**

ALTERNATIVE

Für Physx oder andere Nvidia-Grafikspielereien wie TXAA ist die stark übertaktete GTX 750 Ti von Gainward definitiv zu schwach. Wer bereit ist, für etwas mehr Grafikleistung auch mehr zu bezahlen, greift zur MSI Radeon R9 Gaming (2 GB DDR5, 1.120/2.800 MHz (Chip/Speicher) für **170 Euro**.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ..... Asus M5A97 R2.0
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM3+ (970FX)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... x16 (2), x1 (3), PCI (2)/**72 Euro**

ALTERNATIVE

Habt ihr euch für den Core i5-4460 als Rechenzentrale des Spiele-PCs entschieden, benötigt ihr ein zur Haswell-CPU kompatibles Sockel-1150-Mainboard. Eine empfehlens- und vor allem preiswerte Platine wäre das **MSI Z87-G45** mit Z87-Chipsatz, mSATA, 6Gb/s-Anschluss und Killer-E2205-Netzwerkchip für **95 Euro**.

RAM

Hersteller/Modell: ....Teamgroup Zeus Series blau
Kapazität/Standard: ..2 x 4 Gigabyte/DDR3-2133
Timings/Preis: .....11-11-11-31/**69 Euro**

ALTERNATIVE

Da es kaum Spiele gibt, die **16 GByte Speicher** nutzen, *Battlefield 4* und *Metro Redux* ausgenommen, reichen **8 Gigabyte** völlig aus. Eine Alternative wäre das auch aus zwei 4-GB-Riegeln bestehende **Crucial-Ballistix-Taktical-Kit** für **77 Euro**. Mit 9-9-9-27 verfügt das DDR3-1866-Riegelpaar über niedrigere Latenzen.

SSD/HDD

Hersteller/Modell: .....Crucial MX 100 (SSD)/Toshiba DT01ACA200 (HDD)
Anschluss/Kapazität: .... SATA 6Gb/s/128 GByte/2.000 GByte
U pro Minute/Preis: .....-/7.200/**58 Euro/64 Euro**

ALTERNATIVE

Wer viel Speicherplatz braucht greift zur **Seagate Desktop HDD.15 4000GB** (5.900 U/Min) mit 4 Terabyte für **129 Euro**.

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: . . Fractal Design Core 3500 (**72 Euro**)
Netzteil: . . Seasonic G-Series G-450 450W (**76 Euro**)
Laufwerk: . DVD-Brenner Liteon IHAS124 (**11 Euro**)

Foto: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

11 JAHRE CASEKING.de

präsentiert:

King MOD Strongbox

GeForce GTX 970 Overclocked i5-4690K @ 4,4 GHz

KING MOD SERVICE

intel inside CORE i5

- Superstarker Intel-Haswell-Prozessor mit 4 Kernen und sehr hohem Takt (plus 23 % OC)
- All-In-One-Wasserkühlung hält die CPU leise auf niedriger Temperatur
- Auf Wunsch mit den neuen Nvidia GeForce GTX 970 / GTX 980 Grafikkarten konfigurierbar.

36 Monate Garantie!

MODIFIED
Einzigartige Performance durch maximale Qualitätsansprüche

OVERCLOCKED
Extreme Leistung durch King Mod Overclocking Profil

DESIGNED
Atemberaubende Optik bis ins letzte Detail

Du willst es noch individueller?
systems@caseking.de oder **+49 (0)30 5268473-07**

Der King Mod Service macht ALLES möglich – denn:
HIER ist NICHTS Standard!

Caseking Outlet: **Gaußstr. 1, 10589 Berlin** eMail: **info@caseking.de** tel. bestellen: **030 52 68 473 00** **www.caseking.de**

Alle Preisangaben inkl. 19% MwSt., exkl. Versandkosten. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

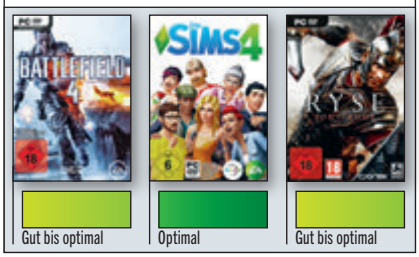
MITTELKLASSE-PC

Maximale Details und eine hochwertige Kantenglättung. Das ist mit diesem PC bei den meisten Spielen kein Problem.

€ 1.084,-

UNSER PREIS-LEISTUNGS-TIPP

- + *Battlefield* 4 läuft mit maximalen Details inklusive 4x MSAA mit rund 30 Bildern pro Sekunde.
- + *Die Sims 4* ist mit einer 4K-Auflösung spielbar.
- + *Ryse* läuft mit der höchsten Detailstufe allerdings ohne Supersampling-AA flüssig.
- + Mantle-API bei *Battlefield 4* voll nutzbar



Gut bis optimal | Optimal | Gut bis optimal

CPU

Hersteller/Modell: ..... AMD FX 9370 + Lüfter Alpenföhn Brocken 2
Kerne/Taktung: ..... 8 Kerne/4,4 GHz (Turbo 4,6 GHz)
Preis: ..... **177 Euro** + **35 Euro**

ALTERNATIVE

Obwohl der **Core i5-4690** (**186 Euro**) nur über 4 Kerne und einen Grundtakt von **3,5 GHz** (**Turbo: 3,9 GHz**) rechnet, ist er in Anwendungen, aber auch Spielen schneller als der FX 9370 mit 8 Recheneinheiten (4 Module, 8 Threads). Da Letztgenannter viel Abwärme produziert, reicht der Boxed-Kühler hier nicht aus.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ..... MSI Radeon R9 280X Gaming
Chip-/Speichertakt: .....1.050/3.00 GHz
Speicher/Preis: .....3 Gigabyte DDR5/**245 Euro**

ALTERNATIVE

Wer für die Grafikkarte deutlich mehr Budget zur Verfügung hat, sollte es sich überlegen, zur **Evga GTX 970 FTW** für **364 Euro** zu greifen. Damit setzt ihr nicht nur in puncto Aufrüsten auf Zukunftssicherheit. Der neue **Maxwell-Chip** der **GTX 970** ist auch in fast allen Spielen (siehe rechts) schneller als die **GTX 780**.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ..... Asrock Fatal1ty 990FX Killer
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM3+ (990FX)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR3, x16 (3), x1 (2), PCI (0), M.2-Port/**117 Euro**

ALTERNATIVE

Wenn ihr euch für den **Core i5-4690** als Leistungszentrale entscheidet, benötigt ihr auch eine kompatible Hauptplatine. Mit einem Preis von **127 Euro** wäre das **MSI Z97 Gaming 5** mit M.2-Steckplatz für SSDs eine vom Preis her angemessene Wahl.

RAM

Hersteller/Modell: ....Teamgroup Zeus Series rot (TZRD38G2133HC11ADC01)
Kapazität/ Standard: ..2x 4 GByte/DDR3-2133
Timings/ Preis: .....11-11-11-31/**73 Euro**

ALTERNATIVE

Die doppelte Menge an Arbeitsspeicher, beispielsweise das **DIMM Kit 16 GB** der **Teamgroup Zeus Series** (DDR3-1600) kostet schon **150 Euro**. Allerdings setzen selbst hardwarefordernde Titel wie *Battlefield 4* mehr Speicher kaum in mehr Fps um.

SSD/HDD

Hersteller/Modell: .....AMD R7-Series SSD (SSD)/ Toshiba DT01ACA300 (HDD)
Anschluss/Kapazität: .... SATA 6Gb/s/240 GByte/3.000 GByte
U pro Min./Preis: .....-/7.200/**129 Euro**/**85 Euro**

ALTERNATIVE

Die Kombination aus 512-GB-SSD und 6-TB-HDD ist zu teuer.

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Phanteks Enthoo Pro (PH-ES614P) mit Sichtfenster (**95 Euro**)
Netzteil: .. Fractal Design Newton R3 600W (**117Euro**)
Laufwerk: . DVD-Brenner Liteon IHAS124 (**11 Euro**)

AMD R7-SERIES SSD – GELUNGENER MARKTEINSTIEG

AMD, als Hersteller von Prozessoren und Grafikkarten bekannt, bietet jetzt auch Flashspeicher mit Radeon-Label an. Und der Einstieg in den SSD-Markt gelingt.

Die neue, mit den Kapazitäten 120, 240 und 480 GB erhältliche R7-Series SSD stammt nicht von AMD direkt, sondern wird offiziell von OCZ gefertigt. Somit erbt die von uns mit der Note 1,95 getestete **AMD R7-Series SSD** mit **240 GB** für **150 Euro** auch die Langzeitleistung der OCZ-Laufwerke, die AMD mit 2.000.000 Stunden angibt. Auch beim Zubehör orientiert sich AMD bei OCZs Premium-SSDs: In der Packung findet ihr einen 3,5-Zoll-Rahmen, Schrauben sowie einen Installationsschlüssel für eine nur mit OCZ-Laufwerken lauffähige Version von Acronis True Image. Eine weitere Besonderheit ist die „Shield Plus Garantie“, bei der im Falle eines Fehlers die Support-Mitarbeiter von OCZ versuchen, zusammen mit euch das Problem zu lösen. Klappt das nicht, schickt euch OCZ bei Angabe der Seriennummer ein Ersatzlaufwerk zu. Im Test zeigte die 240-GB-Variante der AMD R7-Series-SSD jedoch keine Makel und bietet eine sehr gute Leistung.

Foto: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GEFORCE GTX 970: ERSTE WAHL FÜR SPIELER

Mit den neuen GTX 970/980-Modellen präsentiert Nvidia Hochleistungskarten, die stromsparend arbeiten und nicht zuletzt dank 4 GB VRAM exzellente Spieleleistung inklusive MSAA/SSAA bieten.

Wie unser Benchmark mit 10 aktuellen Spielen zeigt, geht die neue Geforce GTX 970 bereits mit Referenz-Design und Standardtakt stets schneller zu Werke als die Geforce GTX 780. Bei *Bioshock Infinite*, *CoD: Ghosts*, *Grid Autosport* und *Watch Dogs* zeigt die GTX 970 sogar noch eine bessere Fps-Leistung als die ebenfalls mit 4 GB Videospeicher bestückte und rund 80 Euro teurere Radeon R9 290X. Eine weitere Neuerung: Downsampling hat nun offiziell als „Dynamic Super Resolution“ (DSR) den Weg in das Geforce-Kontrollzentrum gefunden. Das macht die GTX 970 auf jeden Fall zur ersten Wahl, wenn ihr einerseits zukunftssicher aufrüsten, andererseits mit maximalen Details inklusive einer hochwertiger Kantenglättung, Downsampling oder 4K-Auflösung spielen wollt.

Die GTX 970 entpuppt sich aber auch als wahres Taktwunder, das stellten wir beipielsweise beim Test der Evga GTX 970 For The Win (Bild rechts) fest. Satte 1.216 MHz Basistakt sind im BIOS hinterlegt, das entspricht einem 16-prozentigen Plus gegenüber der Vorgabe von 1.050 MHz. Beim Probespielen zeigt sich jedoch, dass der Boost nicht im gleichen Maße ansteigt, dennoch schafft die GTX 970 FTW von Evga mindestens 1.278 MHz bei *Tomb Raider* und mindestens 1.354 MHz in weniger stromhungrigen Titeln wie *Crysis 3* und *Battlefield 4*. Das von uns gemessene Power Target, gleichbedeutend mit der realen Leistungsaufnahme, beträgt 175 Watt und limitiert die Erhaltung des Boosts. In Anbetracht der exzellenten Leistung sind 175 Watt jedoch alles andere als hoch, ein Beweis dafür, wie effizient die Maxwell-Architektur der GM204-GPU zu Werke geht. Wie alle anderen Hersteller – mit der Gigabyte GTX 970 G1 Gaming (340 Euro), MSI GTX 970 Gaming 4G (340 Euro) und Asus GTX 970 Strix (350 Eruo) stehen drei weitere Partnerkarten zum Kauf bereit – fasst auch Evga den Speicher nicht an, hier sind 3.506 MHz Programm, sodass die Leistung nicht linear mit dem Boost steigt. Ein Problem hat die Karte dennoch: Wir messen laute 1,9 Sone im Leerlauf und bis zu 4,0 Sone unter Last – das sollte per BIOS-Update noch behoben werden.

Die Evga GTX 970 For The Win kostet rund 360 Euro und ist aktuell die nominell schnellste GTX 970.

Titel	Einstellung	Fps GTX 780/3G*	R9 290X/4G*	Fps GTX 970/4G*
Anno 2070	1.920 x 1.080, Ingame-FXAA/16:1 HQ-AF	33 35	44 47	38 41
Battlefield 4	1.920 x 1.080 4x MSAA+FXAA/16:1 HQ-AF	33 40	43	35 43
Bioshock Infinite	1.920 x 1.080, Ingame-FXAA/16:1 HQ-AF	62 67	62 65	67 71
CoD: Ghosts	1.920 x 1.080, 1x SMAA/16:1 HQ-AF (Treiber)	43 47	40 47	43 48
Crysis 3	1.920 x 1.080, SMAA hoch/16:1 HQ-AF	25 28	29 32	26 29
Crysis Warhead	1.920 x 1.080, 4x MSAA/16:1 HQ-AF (Treiber)	31 34	42 46	33 36
Grid Autosport	1.920 x 1.080, 4x MSAA/16:1 HQ-AF	47 57	54 63	55 64
Skyrim	1.920 x 1.080, 4x MSAA/16:1 HQ AF	79 89	93 100	78 89
Tomb Raider	1.920 x 1.080, 2x SSAA/16:1 HQ AF	23 26	31 34	29 31
Watch Dogs	1.920 x 1.080, T-SSAA/16:1 HQ AF (Treiber)	25 34	27 36	31 39

System: Core i7-4770K @ 4,5 GHz, Z97, 2x 4 GByte DDR2133; Win 8.1 x64, Geforce 344.07 Beta/340.52, Catalyst 14.7 RC3/14.8 Beta

Min. Ø Fps ▶ Besser

LOGITECH G910 ORION SPARK: AUCH BEI LOGITECH WIRD‘S JETZT BUNT

Corsairs K70 RGB und Razers Black Widow Chroma, die ersten erhältlichen mechanischen Tastaturen mit RGB-Beleuchtung, bekommen ernste Konkurrenz: Die Logitech G910 Orion Spark mit Romer-G-Tastenschaltern.

Bisher waren die bei PC-Spielern mittlerweile sehr beliebten mechanischen Tastaturen nur mit einer einfarbigen, wenn auch im Falle der Roccat Ryos MK Pro oder Ducky Shine 3 sehr effektvollen Tasten-Einzelbeleuchtung ausgestattet. Mir dem Verkaufstart der Corsair K70/K95 RGB (170/200 Euro) und der Razer Black Widow Chroma (170 Euro) stehen nun die ersten Geräte bei den Händlern, die über eine RGB-Beleuchtung mit 16,8 Millionen möglichen Farben für jeden einzelnen Tastenschalter bestückt sind. Eine solche mechanische Tastatur hat jetzt auch Logitech mit der G910 Orion Spark im Angebot und bietet zum geplanten Marktstart viele Features, mit der sie den aktuellen Platzhirschen mächtig Konkurrenz macht.

Die größte Besonderheit der ab Anfang November für 180 Euro erhältlichen Logitech G910 Orion Spark sind ihre mit einer RGB-Beleichtung versehenen Tastenschalter. Letztgenannte kommen weder von Cherry (MX RGB in der Corsair K70 RGB) noch von Razer (Kailh-RGB-Switch), sondern nennen sich Romer G und wurden zusammen mit dem japanischen Schalterhersteller Omron von Logitech entwickelt. Bei diesem nagelneuen Schaltertyp beträgt der Weg bis zum Auslösepunkt 1,5 mm, bei Cherry respektive Razer/Kailh liegt er dagegen bei 1,9/2,0 mm, das ermöglicht eine schnellere Registrierung des Tastendrucks. Zusätzlich garantiert Logitech eine Lebensdauer von 70 Mio. Tastenanschlägen. Am oberen Ende einer Röhre, über der die Feder des Schalters platziert ist, liegt das mit insgesamt 16,8 Mio Farben einzeln ansteuerbare LED. Dessen Struktur entspricht dem umgedrehten Facettenauge eines Insekts, um eine gleichmäßige Ausleuchtung der Taste ohne Lichtstreuung zu garantieren. Zu den weiteren Ausstattungsmerkmalen der G910 Orion Spark gehören neun gesonderte Makrotasten, ein Profilspeicher, Multimediatasten und eine Smartphone-Universalhalterung am oberen Ende.

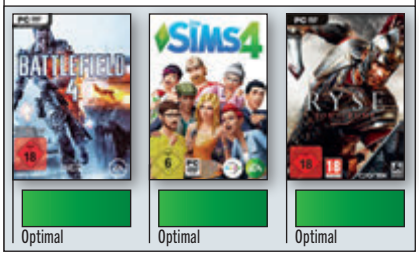
HIGH-END-PC

Dank der brandneuen GTX 980 sowie der modernen CPU und DDR4-Speicher sind selbst sehr fordernde Titel und sehr hohe Auflösungen kein Problem für unser Spitzenmodell.

€ 2.175,-

FÜR GRAFIK-ENTHUSIASTEN

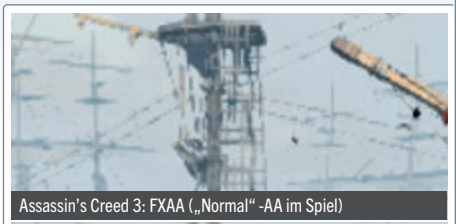
- *Die Sims 4* selbst mit 4K-Auflösung spielbar
- Funktion „Auflösungsskalierung“ (erhöht die interne Auflösung) von *Battlefield 4* nutzbar.
- Dank GTX 980 ist *Ryse* in 1.080p sogar mit 3x SSAA (2 x 2) spielbar. 4K mit FXAA ist möglich.
- Sehr viel Speicherplatz dank 6-TB-Festplatte

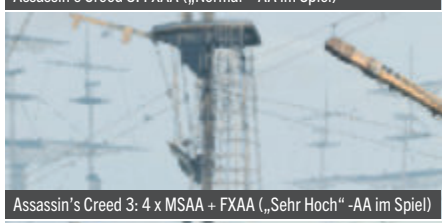


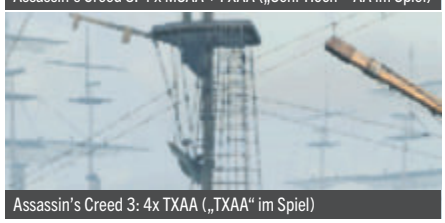
TXAA FÜR GLATTE KANTEN

Temporal Approximate Anti-Aliasing, kurz TXAA, ist ein cineastisches Kantenglättungsverfahren, das alle Nvidia-Karten der Geforce-600-Reihe beherrschen.

Feine Maschen und Seile werden beispielsweise bei *Assassin's Creed 3* per Texturen dargestellt. Spielt ihr mit der Einstellung „Normal“/„Hoch“-AA, kommt nur der Weichzeichner FXAA zum Einsatz und das Bild flimmert in Bewegung stark. Die AA-Einstellung „Sehr Hoch“ kombiniert FXAA und vierfaches Multisampling für eine ruhigere Darstellung der Szene. Beim Wechsel auf TXAA werden feine Objekte durchgängig dargestellt und das Flimmern auf Kosten der Bildschärfe minimiert.


Assassin's Creed 3: FXAA („Normal“ -AA im Spiel)


Assassin's Creed 3: 4 x MSAA + FXAA („Sehr Hoch“ -AA im Spiel)


Assassin's Creed 3: 4x TXAA („TXAA“ im Spiel)

CPU

Hersteller/Modell: ..... Core i7-5820K + Lüfter Alpenföhn Brocken 2
Kerne/Taktung: ..... 6 Kerne/3,3 GHz (Turbo 3,6 GHz)
Preis: ..... **340 Euro** + **35 Euro**

ALTERNATIVE

Aktuell bietet der **Core i7-5820K** das beste Preis-Leistungs-Verhältnis. Wirkliche Alternativen gibt es nicht. Der **Core i7-5930K** takete zwar mit **3,5 GHz** (Turbo: **3,7 GHz**), kostet mit **510 Euro** aber deutlich mehr. Mit dem **Core i7-4790K** (**4,0 GHz**) für **300 Euro** gerät man langfristig in die Aufrüst-Sackgasse und der **Core i7-5960X** ist mit **900 Euro** viel zu teuer.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ..... Palit Geforce GTX 980
Chip-/Speichertakt: ..... 1.126 (Boost: 1.216)/3.500 MHz
Speicher/Preis: ..... 4 Gigabyte DDR5/**500 Euro**

ALTERNATIVE

Die **Asus R9 290X Direct II OC** ist mit **435 Euro** günstiger als die brandneue **GTX 980** von **Palit**. Allerdings ist die übertaktete AMD-GPU rund zehn Prozent langsamer als der **Maxwell-Chip** der **GTX 980**. Außerdem stehen Nvidias Physx und die TXAA-Kantenglättung (siehe Extrakasten) bei einer AMD-Karte nicht zur Verfügung. Eine weitere Nvidia-Option wäre die über weniger Recheneinheiten und einen etwas geringeren Grafikchiptakt verfügende **Gigabyte GTX 970 G1 Gaming** für **340 Euro**.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ..... MSI X99S SLI Plus
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 2011-3 (X99)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 8x DDR4, x16 3.0 (4), x1 (0), M.2 (1), E-SATA (1)/**188 Euro**

ALTERNATIVE

Da es momentan noch wenige Platinen für den Sockel 2011-3 mit X99-Chipsatz gibt, kommen als Alternativen im selben Preissegment das **Gigabyte GA-X99-UD4** für **190 Euro** oder das **Asrock X99 Extreme4** für **192 Euro** infrage.

RAM

Hersteller/Modell: .... Crucial Ballistix Sport DIMM Kit 16GB (BLS4C4G4D240FSA)
Kapazität/ Standard: .. 4x 4 Gigabyte/DDR4-2400
Timings/ Preis: ..... 16-16-16/**198 Euro**

SSD/HDD

Hersteller/Modell: ..... Crucial M550 SSD/ Western Digital Red 6 TB
Anschluss/Kapazität: .... SATA 6Gb/s/512 MByte/6 TByte
U pro Min./Preis: ..... -/k. Angabe/**187 Euro/239 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Lian Li PC-Z60B, Material: Aluminium, keine Schalldämmung (**205 Euro**)
Netzteil: .. Be quiet Dark Power P10 1000W (**214 Euro**)
Laufwerk: . DVD- und BD-Brenner Asus BW-16D1HT (**69 Euro**)

Foto: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

QUO VADIS

create . game . business

21-23 April 2015, Berlin

www.qvconf.com

CALL FOR PROPOSALS

01.10. - 01.12.2014

Mit mehr als 2.500 Teilnehmern aus aller Welt konnte 2014 ein neuer Besucherrekord verzeichnet werden. Über 110 Workshops, Podiumsdiskussionen und Vorträge bieten den Teilnehmern der Quo Vadis einen Rahmen, in dem sie sich über die wichtigsten Trends austauschen können. 170 Speaker von namenhaften Firmen wie Amazon, Google, Sony, Microsoft, CD Projekt RED und CCP Games standen den Besuchern Rede und Antwort.

Die Quo Vadis findet im Rahmen der
INTERNATIONAL GAMES WEEK BERLIN 2015 statt.

Für weitere Informationen: www.qvconf.com

INTERNATIONAL Games Week BERLIN

computec MEDIA

ARUBA EVENTS

AeroCool

Strike-X: Kompaktes Cube-Gehäuse von Aerocool

74,90

Aerocool Strike-X Cube Serie

Im Strike-X Cube finden trotz kompakten Außenmaßen leistungsstarke Komponenten Platz. Eine LED-Beleuchtung und Sichtfenster sorgen für ein futuristisches Design.

- Einbauschächte extern: 1x 5,25"
- Einbauschächte intern: 3x 3,5", 5x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter
- Front: 2x USB 3.0, 2x Audio
- Window-Kit
- Lüftersteuerung
- für Mainboard bis µATX-Bauform

TQXRG010 / TQXRG011 / TQXRG012

Sharkoon

19,99

Sharkoon SHARK ZONE H10

- Headset • 20 Hz bis 20 kHz • 32 Ohm
- Schwenkbares, flexibles Mikrofon
- 2,5 Meter langes Kabel mit integrierter Fernbedienung • 3,5-mm-Kopfhöreranschluss, 3,5-mm-Mikrofonanschluss

KH#S28

steelseries

Neuheit!

59,90

Steelseries Siberia RAW Prism

- Headset • 20 Hz bis 20 kHz • 32 Ohm
- LED-Beleuchtungsring an den Ohrmuscheln
- Ohrmuscheln sind weich gepolstert und atmungsaktiv
- USB

KH#I54

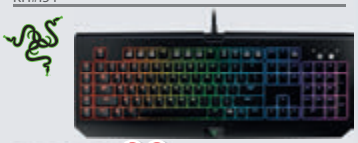
CMSTORM

99,90

CM Storm QuickFire Rapid I

- Gaming-Tastatur
- Cherry-MX-Brown-Tastenschalter
- n-Key-Rollover • 1.000 Hz Abfragerate
- USB
- **auch mit MX-Red-Tastenschalter erhältlich**

NTZV2Z



169,90

Neuheit!

Razer BLACKWIDOW - CHROMA

- Mechanische Tasten von Razer™ mit einer Betätigungskraft von 50 g
- Lebensdauer von 60 Millionen Tastenanschläge
- Chroma Hintergrundbeleuchtung mit 16,8 Millionen anpassbaren Farboptionen
- Anti-Ghosting mit 10-Tastenfolgefunktion
- Voll programmierbare Tasten mit sofort einsatzbereiter Makroaufzeichnung

NTZR34

SAMSUNG

inkl. Soundbar Samsung HW-W610

499,–

Samsung U28D590D Bundle HW-W610

- LED-Monitor + Soundbar • 71,12 cm (28") Bilddiagonale • 3.840x2.160 Pixel
- 1 ms Reaktionszeit (GtG) • Kontrast: 1.000:1
- Helligkeit: 300 cd/m² • Energieklasse: B
- 1x DisplayPort, 2x HDMI 1.4, 3,5-mm-Audio-Ausgang

V6LU1700

GIGABYTE™

359,–

GIGABYTE GTX970 G1 Gaming

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 970
- 1178 MHz (Boost: 1.329 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 1.664 Shadereinheiten • DirectX 12 und OpenGL 4.4 • NVENC H.264-Video-Engine
- 3x DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JEXY0A02

Gainward

349,–

Gainward Geforce GTX 970 Phantom

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 970
- 1.152 MHz (Boost: 1.304 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 1.664 Shadereinheiten • DirectX 12 und OpenGL 4.4 • NVENC H.264-Video-Engine
- 3x Mini-DisplayPort, HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JEXW0A01

acer explore beyond limits™

1.299,–

Acer Aspire VN7 591G-76YG Nitro

- 39,6 cm (15,6") • Acer ComfyView™ LED TFT, matt (1.920 x 1080)
- Intel® Core i7-4710HQ Prozessor (2,50 GHz)
- 16 GB DDR3-RAM
- 1.000 GB SATA (5.400 U/Min.) + 256 GB SSD
- Microsoft® Windows® 8.1 (64 Bit)

PL6CP6

acer explore beyond limits™

399,–

Acer Predator XB270Hbmjdprz

- LED-Monitor • 71,1 cm (28") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel
- 1 ms Reaktionszeit (GtG) • Kontrast: 100.000.000:1 (dynamisch)
- 144 Hz • Helligkeit: 300 cd/m²
- 1x DisplayPort, 4+1x USB 3.0

V6LA0014

Antec

89,90

Antec EDGE EDG550

- Vollmodular • 80+ Gold, 92% maximale Effizienz
- Anti-Noise De-Couplers (Antivibrationsgummis in rot/schwarz) • 135 mm FDB Lüfter mit weißer LED (LED abschaltbar) • 550 Watt
- Flat Stealth Wires Kabel in schwarz (außer MBU)
- Japanische Hochleistungskondensatoren

TN5A16

Logitech

69,90

Logitech G502 Proteus Core Gaming Mouse

- 12.000 dpi • 11 frei belegbare Tasten
- Scrollrad • 40 G • 1.000 Hz Ultrapolling
- 3 DPI-Indikator-LEDs
- USB

NMZLGM

CORSAIR

164,90

Corsair Graphite 780T

- Big-Tower • Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5", 3x 2,5"
- inkl. drei Lüfter
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis XL-ATX-Bauform

TQXV6500

Alpenföhn

29,99

Alpenföhn Brocken Eco

- CPU-Kühler • für Sockel FM1, FM2(+), AM2(+), AM3(+), 775, 115x, 1366, 2011
- Abmessungen: 126x150x88 mm
- acht Heatpipe-Verbindungen
- 1x 120-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLE5H

Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen und solange Vorrat reicht. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Alle Preise in Euro inkl. MwSt. und zuzüglich Versandkosten. Angebote gültig bis zum 12.11.2014

ALTERNATE
bequem online

PC Games im November

Unser Tipp für Sammler der PC-Games-DVD: Empfänger des Abo-Newsletters können sich das jeweils aktuelle DVD-Inlay herunterladen (auch möglich auf pcgames.de). Einfach ausdrucken, ausschneiden, einlegen!

So geht's: QR-Code mit Smartphone oder Tablet scannen – und ihr gelangt direkt zur entsprechenden Website. Eventuell benötigt das Gerät einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App-Store).

Von: Petra Fröhlich

Neuigkeiten und Neuheiten rund um PC Games: Trefft die Redaktion auf Facebook, pcgames.de, Youtube & Co.!

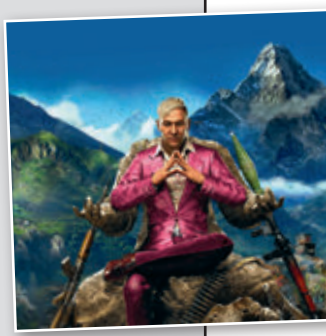
Blizzcon 2014

Live vor Ort: Blizzard lädt zur alljährlichen Hausmesse.

Nach der Einstellung des designierten *World of Warcraft*-Nachfolgers *Titan* richten sich die Blicke der Blizzard-Fans auf *Diablo 3*, *Starcraft 2*: *Heart of the Swarm*, *Heroes of the Storm* und das Free2Play-Kartenspiel *Hearthstone*. Zu allen Titeln erwarten wir Neuigkeiten auf der Blizzcon 2014, die am 7. und 8. November im kalifornischen Anaheim stattfindet. PC Games berichtet mit Anspieleindrücken, Interviews und Videos von allen Panels, Wettbewerben und Vorführungen.

Test-Marathon

Die Weihnachts-Hits rollen an.



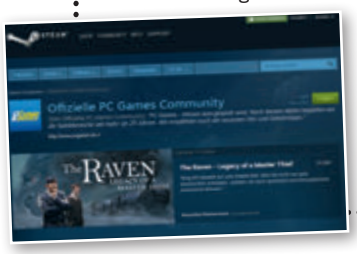
50 Seiten Tests in dieser Ausgabe sind ein klares Indiz: War der Oktober schon nicht arm an Neuheiten, so geht es im November Schlag auf Schlag weiter. Pünktlich zum Verkaufsstart testen wir für euch die Neuheiten auf pcgames.de, dazu gibt's natürlich Videos, Grafikvergleiche und Let's Plays. Hier euer Fahrplan für die wichtigsten Titel:

4.11. Call of Duty: Advanced Warfare
13.11. Assassin's Creed Unity
13.11. World of Warcraft: Warlords of Draenor
13.11. PES 2015
14.11. Emergency 5
18.11. Far Cry 4
20.11. Dragon Age: Inquisition
21.11. Project Cars
27.11. Raven's Cry

Ausführliche Tests zu all diesen Spielen lest ihr natürlich auch in der kommenden Ausgabe.

Kaufberatung bei Steam

Neue Empfehlungs-Funktion – PC Games ist dabei.



Seit Kurzem ist PC Games auf Steam auch als Kurator tätig: Über unseren Kuratoren-Channel im Steam-Shop empfehlen wir euch die neuesten Hits und Geheimtipps. Schaut doch am besten mal in unserer Steamgruppe vorbei und werdet Mitglied. Um keine unserer aktuellen Empfehlungen zu verpassen, wählt ihr im Gruppenmenü den Tab „Kurator" und folgt uns mit einem Klick auf „Diesem Kurator folgen". Ihr könnt auch einfach die PC-Games-Kurator-Seite mit der Übersicht über alle empfohlenen Titel besuchen und uns folgen.

Games TV 24

Jetzt Android-App ausprobieren!

Immer mehr Fans findet die Games TV 24 von Computec Media: Die innovative und kostenlose Spielevideo-App gewährt euch jederzeit Zugriff auf über 10.000 Trailer, redaktionelle Beiträge, Messeberichte und Shows. Die integrierte FLIPr-Funktion ermöglicht darüber hinaus eigene Stopmotion-Filme – und das auf denkbar einfache Weise. Das Beste: Die App ist komplett kostenlos und steht im App-Store zum Download bereit. Unterstützt werden iPhone, iPod Touch, iPad und ab sofort auch Android-Smartphones und -Tablets.

Die neue PC-Games-App

Ab sofort: Heft-Look mit Zusatz-Features

Ab dieser Ausgabe entspricht die Seiten-Darstellung in der PC-Games-App dem gedruckten Heft. Damit kommen wir einem vielfach geäußerten Leserwunsch nach. Ihr könnt also wie gewohnt durchs digitale Heft blättern, zoomen und schmökern. Außerdem inbegriffen: Screenshot-Galerien plus alle Videos und Trailer der Heft-DVD. Die App steht sowohl für iPads als auch für Android-Modelle zur Verfügung. Die Tarife bleiben gewohnt günstig: Heft-Abonnenten bekommen die App-Version für nur 1 Euro Aufpreis pro Monat, die Einzelausgabe liegt bei 3,59 Euro. Alle weiteren Infos findet ihr im jeweiligen App-Store; falls ihr Fragen oder Anregungen auf dem Herzen habt, hilft der Leserservice (computec@dpv.de) gerne weiter.

ran
never stop.
MÄDELS, HOLT UNS DEN NÄCHSTEN
WM-TITEL
DAS FED CUP FINALE 2014
SA 8.NOV 12:45 SO 9.NOV
SAT.1
LIVESTREAM AUF RAN.DE UND TENNIS.DE

25 Jahre Computec: Redakteure blicken zurück

Unsere Lieblingsartikel

1992: MEIN ERSTER TEST

Autor: Petra Maueröder Ausgabe: PC Games 11/92

Der Test zum wunderschönen Westwood-Adventure *Legend of Kyrandia* in der zweiten PC-Games-Ausgabe 11/92 war im Grunde genommen so was wie ein Bewerbungsschreiben. Und das kam so: Wenige Wochen zuvor hatte ich im Radio zufällig einen Aufruf mitbekommen, dass ein Nürnberger Verlag nach freien Mitarbeitern für ein neues Spielemagazin sucht. Weil ich zu diesem Zeitpunkt hinterm Steuer saß, hab' ich die Telefonnummer auf dem Nachhauseweg permanent vor mich hin gemurmelt und dann sofort angerufen. Tags darauf machte ich mich auf den Weg zum damals noch jungen Computec-Verlag im Nürnberger Hafengelände. Was ich nicht wusste: Es handelte sich dabei um dieselbe Redaktion, der ich kurz zuvor einen ziemlich unverschämten Leserbrief hatte zukommen lassen – was beim Vorstellungsgespräch mit dem Chefredakteur peinlicherweise auch ans Tageslicht kam. Hier hätten Geschichte und Karriere im Grunde schon zu Ende sein können. Aber ich durfte trotzdem mitmachen. Und so wurde *Legend of Kyrandia* zum Auftakt für Hunderte weiterer Artikel in den folgenden 22 Jahren. Nach dem Abitur im Jahr 1995 ließ ich das eigentlich geplante Studium sausen und stieg direkt als Redakteurin bei PC Games ein.

PETRA FRÖHLICH

Chefredakteurin bei PC Games
Nur Leserbriefonkel Rainer „Rossi" Rosshirt ist länger dabei: Petra schreibt seit der zweiten Ausgabe für PC Games, seit 1995 als Redakteurin, seit 2000 in der Chefredaktion. In dieser Zeit sind fast 270 Ausgaben und unzählige Sonderhefte entstanden. Aus PC Games sind im Laufe der Jahre erfolgreiche Schwesterzeitschriften hervorgegangen, darunter PC Games Hardware und das *World of Warcraft*-Magazin PC Games MMORE.

1998: ANNO 1602 IM TEST

Autor: Petra Maueröder Ausgabe: PC Games 5/98

Command & Conquer, *Starcraft*, *Diablo*, *Warcraft 2*, *Dungeon Keeper*: Bei ganz vielen legendären Spielen durfte ich von Anfang an dabei sein, viele Serien habe ich über Jahre begleitet. Ganz besonders ans Herz gewachsen ist mir die *Anno*-Serie. Auf den Hängen des österreichischen Wintersportparadieses Schladming lag noch Schnee, als wir dort im April 1996 beim Entwickler-Trio Max Design einen ersten Blick auf hübsch modellierte Stadtmauern, Kaufmannsvillen und Segelschiffe geworfen haben. Der Rest ist Computerspielgeschichte: *Anno 1602* verkaufte sich allein in den ersten zwei Jahren mehr als eine Million Mal. Max Design gibt es nicht mehr, Publisher Sunflowers musste vor einigen Jahren schließen, die Marke samt der prägnanten *Anno*-Planke wurde vor einigen Jahren an Ubisoft verkauft.

2011: JOWOOD-REPORT „DIE UNSINKBAREN"

Autor: Petra Fröhlich Ausgabe: PC Games 06/11

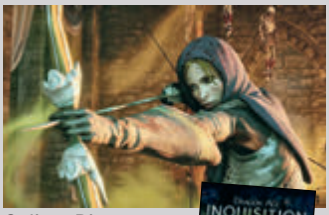
Tests sind der Kern eines Spielemagazins – und das ist auch der Bereich, in den die Redaktion die meiste Zeit und Hingabe fließen lässt. Doch den größten Schreibspaß bereiten Kolumnen und Reportagen, weil das Zusammentragen von Details und das Erklären von Zusammenhängen einem 1.000-Teile-Puzzle ähneln. Außerdem „menschelt" es ungemein: Fast immer führen Verzweiflungstaten, Beschönigungen oder gar Lügen zu wahren Dramen. So lieferte Software 2000 in vollem Bewusstsein den komplett verbuggten *Bundesliga Manager 97* aus – und behauptete dreist, es habe sich um einen „Fehler" im Presswerk gehandelt. Noch mehr Sprengstoff birgt die Jowood-Story, die unter anderem durch die *Gothic 3*-Affäre geprägt war. Aufstieg, Fall und letztlich Pleite des Publishers sind mit der Vokabel „Größenwahn" noch freundlich umschrieben: Kurz nach dem Börsengang 2001 wurden beispielsweise eigens österreichische Hostessen auf den 700-Quadratmeter-E3-Stand nach Los Angeles eingeflogen – Wahnsinn.

HIER KANN MAN
MANN SEIN!
DMAX
SO LÄUFT DAS HIER.
dmax.de

Im nächsten Heft:*

Mega-Test-Monat November: Jede Menge neue Spiele!

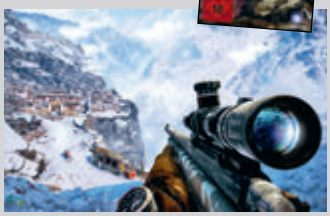
DRAGON AGE: INQUISITION



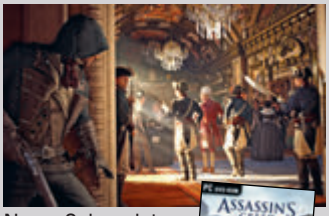
Gelingt Bioware nach dem durchwachsenen zweiten Teil der Neustart für die Reihe?

FAR CRY 4

Vom Dschungel ins Gebirge: Wir verraten, was beim neuen *Far Cry* sonst noch neu ist.



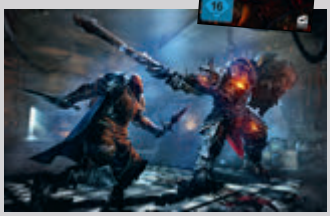
ASSASSIN'S CREED: UNITY



Neuer Schauplatz Paris: Ubisoft macht aus der französischen Metropole die Stadt der Hiebe.

LORDS OF THE FALLEN

Dieses knüppelharte Action-RPG wird eure Nerven auf eine harte Probe stellen!



CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE | Erreicht der Shooter von Sledgehammer die Qualität der Infinity-Ward-Serienteile?

EMERGENCY 5 | Neue Engine, neues Glück? Erneut dürft ihr Katastrophen bekämpfen und virtuelle Leben retten!

PC Games 12/14 erscheint am 26. November!

Vorab-Infos ab 22. November auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

DIE SIEDLER 7

Das beste *Siedler*-Spiel aller Zeiten: Mit Mega-Wuselfaktor und packender Kampagne für maximalen Spielspaß!

*Alle Themen ohne Gewähr

PC Games

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@pcgames.de www.pcgames.de
Geschäftsführer	Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch
Chefredakteurin (V.i.S.d.P.)	Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktionsleiter Print	Wolfgang Fischer
Redaktion Print	Peter Bathge, Marc Brehme, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Christian Dörre, Jonas Gössling, Heinrich Lenhardt, Sascha Lohmüller, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Reuther, Rainer Rosshirt, Lukas Schmid, Karsten Scholz, Daniel Waadt, Christian Weigel
Trainees	Eric Heinecke, Viktoria Niklaus
Redaktion Hardware	Frank Stöwer
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Frédérick Heinz, Monika Jäger, Jasmin Sen
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Sebastian Bienert
Video Unit	Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Dominik Pache, Michael Schraut, Olaf Szymanski, Alexander Wadenstorfer, Marcus Winkler
Vertrieb, Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar
	www.pcgames.de
Head of Online	Christian Müller
Chefredakteur Online (V.i.S.d.P.)	Florian Stangl
Redaktion Online	Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign	Tony von Biedenfeld
Anzeigen	CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter	Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print	
René Behme	Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Alto Mair	Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser	Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller	Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de
Anzeigenberatung Online	Ströer Digital Media GmbH Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg Tel.: +49 40 46 85 67-0 Fax: +49 40 46 85 67-39 www.stroeerdigitalmedia.de
Anzeigendisposition	E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de
	Es gelten die Mediadaten Nr. 27 vom 01.01.2014
AWA ACTA	PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 66,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games Extended 74,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inklusive der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift s. o.

Einsendungen, Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

REPORT

Seite 116

DIE ZUKUNFT DER ONLINE-ROLLENSPIELE

Titan ist tot: Blizzard hat nach sieben Jahren Entwicklungszeit den potenziellen Thronfolger des in die Jahre gekommenen Online-Rollenspiel-MMORPG-Königs *World of Warcraft* eingestampft. Was bedeutet dies für das einst so mächtige Genre? Gibt es überhaupt eine Zukunft für diese Art von Spielen? Wir stellen die zehn wichtigsten Online-Rollenspiele vor – und analysieren die aktuelle und zukünftige Lage der beliebten Zeitfresser.

HARDWARE-SPECIAL

Seite 126

GAME RECORDING SOFTWARE

Das Aufzeichen von Spielszenen ist im Zeitalter von Youtube und Let's Plays weitverbreitet. Welche Software empfehlenswert ist, ob man Geld dafür ausgeben muss und wie viel Performance bei dem Encodieren der Videos verloren geht, klären wir in unserem Special.

CIVILIZATION: BEYOND EARTH

Seite 124

GRUNDLAGENTIPPS

Der neueste Spross der *Sid Meier's Civilization*-Reihe ist tiefgründig und fordernd wie immer. Auch in *Beyond Earth* gilt: Nur wer die Lage kennt, kann auch strategisch agieren und Vorteile für sich und sein Volk herausarbeiten. Denn die besten Soldaten, Waffen und sonstiges Kriegsgerät nützen euch nichts ohne eine entsprechende Aufklärung! In unseren Tipps verraten wir euch, wie ihr am besten die Lage sondiert, wenn ihr euch eine neue Heimat auf einem fernen Planten aufbaut.

Fotonachweis: © 2014 Shutterstock.com / Phil McDonald / Montage: PC Games

Was bringt die Zukunft dem Genre der Online-Rollenspiele? Wir analysieren die Lage und wagen einen Ausblick.

ONLINE-ROLLENSPIELE

Ein Bericht zur Lage der MMORPG-Nation

Titan ist tot. Blizzard hat den potenziellen Thronfolger von *World of Warcraft* eingestampft. Was bedeutet dies für das einst so mächtige Genre? **Von**: Benedikt Plass-Fleßenkämper/Jonas Gössling & Karsten Scholz

Dem oftmals sperrig mit „MMORPG“ betitelten Online-Rollenspiel geht es nicht gut. Zumindest erweckt die aktuelle Berichterstattung der Fachpresse diesen Eindruck: sinkende Spielerzahlen, eingestellte Titel, Innovationslosigkeit – der Abwärtstrend scheint eindeutig. Prominentestes Beispiel ist *Titan*: Branchenriese Blizzard hat nach knapp sieben Jahren Entwicklungszeit das Aus des vielversprechenden Projekts verkündet. Ein Spiel, das nie offiziell angekündigt wurde, und dennoch ein Hoffnungsträger vieler *World of Warcraft*-Fans war, die nach zehn Jahren, die sie im Online-Universum Azeroth verbracht haben, endlich etwas Neues haben wollen – in der gewohnten Blizzard-Qualität. Erste Artworks zeigten eine Steampunk-Welt mit laufenden Robotern und 20er-Jahre-Flair.

Doch daraus wird nun nichts. Durch mehrmalige Abbrüche und Neustarts entkam *Titan* nie der Prototypen-Phase. Der jetzige Entwicklungsstopp bedeutet das endgültige Ende. In einem Interview mit der US-Webseite Polygon begründet Blizzard die Entscheidung unter anderem damit, dass die ambitionierten Ideen unterm Strich einfach keinen Spaß gemacht haben. CEO Mike Morhaime: „Wir sind zu dem Schluss gekommen, dass das nicht das Spiel ist, das wir machen wollen.“ Man wolle sich nun verstärkt auf den Ausbau von *World of Warcraft* (kurz: *WoW*) konzentrieren. Für Blizzard selbst reiht sich *Titan* damit „nur“ in die Riege unveröffentlichter Titel wie *Warcraft Adventures* oder *Starcraft Ghosts* ein. Den Fans sendet das Studio damit jedoch indirekt ein negatives Signal zur aktuellen Lage des Genres. Denn die *WoW*-Spielerzahlen sinken seit einiger Zeit kontinuierlich. Allerdings tummeln sich aktuell immerhin wieder 7,4 Millionen Abonnenten in Azeroth, das sind 600.000 Spieler mehr als im Quartal davor.

Steckt das Genre in der Krise? Macht sich unter den Spielern MMORPG-Müdigkeit breit? Und wohin geht der Weg für Online-Rollenspiele in der Zukunft? Um diese Frage zu beantworten, nehmen wir im Folgenden den Markt genauer unter die Lupe und berichten anhand von zehn prominenten Vertretern über den Stand der Dinge. Zudem haben wir uns angesehen, welche Alternativen abseits der renommierten MMORPGs existieren, und klären anschließend, wie vital sich das Genre aktuell präsentiert und ob der *Titan*-Tod tatsächlich ein Indikator dafür ist, dass sich Online-Rollenspiele auf dem absteigenden Ast befinden.

World of Warcraft: Am 13. November erscheint mit *Warlords of Draenor* bereits die fünfte Erweiterung für das bislang erfolgreichste MMORPG und führt Spieler zurück in die – komplett neu gestaltete – Scherbenwelt.

WORLD OF WARCRAFT

WoW ist ein Phänomen. Auch wenn vorher schon andere Online-Rollenspiele existierten, machte erst *WoW* das Genre mit zugänglicher Bedienung und einer perfekten Suchtspirale aus Looten und Leveln massenmarkttauglich. Das Spielsystem hat Blizzard clever konzipiert: Es nimmt Neulinge behutsam an die Hand und überfordert sie nicht, bietet Core-Gamern und Gilden aber dennoch massig Beschäftigungsmöglichkeiten. Speziell epische Raids sind ein Aushängeschild des Spiels. *WoW* spielt in Azeroth, der Welt der Strategiereihe Warcraft. Dort stellt ihr euch entweder auf die Seite der Horde oder der Allianz, die jeweils mehrere Rassen und Klassen vereinen, und wohnt dem Krieg der Parteien bei. Am Ende des vierten Add-ons *Mists of Pandaria* erreicht der Konflikt einen Höhepunkt, als der orcische Horde-Anführer Garrosh Höllschrei nach einer Schlacht gefangen und weggesperrt wird.

Über die Jahre ist Azeroth immer größer geworden: Aus den zwei Anfangskontinenten sind durch vier Erweiterungen fünf geworden. Außerhalb der Spielwelt hinterlässt *WoW* ebenfalls seine Spuren, vor allem in der Popkultur. Zum Beispiel widmeten Serien wie *Die Simpsons* oder *South Park* dem Titel eigene Folgen.

Wie gut wird das Spiel von den Entwicklern gepflegt?

Sehr gut. In knapp zehn Jahren *WoW* veröffentlichte Blizzard bis heute über 30 Patches. Jedes kostenlose Update bringt neue Quests, Gegenstände oder sonstige Neuerungen mit sich, etwa die Einführung von Schlachtfeldern im PvP oder frische 5-Spieler-Dungeons und Raid-Instanzen. Darüber hinaus veröffentlicht Blizzard in Zweijahresabständen kostenpflichtige Add-ons, die die Welt erweitern, die Charakterhöchststufe anheben, neue Rassen, Talente oder Quests einführen und an Gameplay und Balancing schrauben.

Was ist für die Zukunft geplant?

An zukünftigen Inhalten wird es *World of Warcraft* nicht mangeln. Mit *Warlords of Draenor* steht im November die fünfte Erweiterung mit zahlreichen neuen PvE- und PvP-Herausforderungen und dem schon lange von vielen Spielern geforderten Housing (hier in Form von Garnisonen) an. Die Rahmenhandlung des Add-ons schickt euch in eine neue Zeitlinie mit einer noch nicht zerteilten Scherbenwelt. 2016 soll *WoW* sogar den Sprung auf die Kinoleinwand schaffen.

FAKTEN

Wann in Deutschland gestartet?
WoW ist ein Dauerbrenner: Bereits seit dem 11. Februar 2005 läuft das bis dato erfolgreichste MMORPG.

Wie hoch ist die Monatsgebühr?
Ein Abo kostet monatlich 12,99 Euro. Wer eines für drei Monate abschließt, zahlt 11,99 Euro, ab sechs Monaten nur noch 10,99 Euro.

Wie viele Abonnenten?
Bei der letzten Quartalszählung vergnügten sich laut Blizzard rund 7,4 Millionen Abenteurer in Azeroth.

THE ELDER SCROLLS ONLINE

TESO spielt zeitlich knapp 800 Jahre vor *Skyrim*. Auf dem Kontinent Tamriel reist ihr zwar (noch?) nicht über das komplette Eiland, die Welt besitzt dennoch enorme Ausmaße. Die Gebiete sind den drei vorherrschenden Fraktionen untergeordnet. Die Aufgabe des Spielers in der Hauptquest-Reihe ist es, gegen Molag Bal zu kämpfen. Der ist als Fürst der Daedra ein Dämonenwesen gottesähnlichen Ausmaßes. Dafür schließt ihr euch einer Wunschfraktion an und erledigt etliche Quests in und außerhalb von Instanzen. *TESO* setzt auf ein atmosphärisches Fantasy-Szenario, ähnelt spielerisch wie optisch seinem Offline-Vorgänger *Skyrim* und bietet zahlreiche abwechslungsreiche Aufträge, die über simple Sammeljobs hinausgehen. Außerdem sind wie in *Star Wars: The Old Republic* nahezu alle NPCs vertont. MMORPG-untypisch präsentiert sich das Interface – die Entwickler haben die Anzeigen auf ein Minimum reduziert. Obwohl der Titel noch sehr jung ist, bringt er es schon auf vier große Updates. Dennoch bemängeln nicht wenige Spieler speziell die fehlenden PvE- Herausforderungen im Endgame.

Wie gut wird das Spiel von den Entwicklern gepflegt?

Gut. Mit vier größeren Updates, die unter anderem neue Quests und Gebiete liefern, und einigen kleineren Patches stimmt die Unterstützung seitens Bethesda bislang. Update 4.0 öffnete mit dem Oberen Kargstein eine komplett neue Region und führte die Prüfung Sanctum Ophidia sowie die Drachenstern-Arena ein, in der ihr in einer Vierergruppe feindliche Kreaturen in zehn verschiedenen Abschnitten besiegen müsst.

Was ist für die Zukunft geplant?

Ob Add-ons erscheinen, steht zwar noch in den Sternen, sicher sind aber weitere Updates. Die sollen in absehbarer Zeit unter anderem die Diebesgilde und die Dunkle Bruderschaft implementieren. Zudem wird es in Zukunft möglich sein, NPCs dauerhaft zu töten. Über neue Klassen oder Rassen schweigt sich Bethesda bislang aus.

FAKTEN

Wann in Deutschland gestartet?
TESO ist noch vergleichsweise jung: Der Ableger der populären Einzelspieler-Rollenspielserie erblickte am 4. April 2014 das Licht der Online-Welt.

Wie hoch ist die Monatsgebühr?
Ein Abo kostet monatlich 12,99 Euro. Beim Kauf des rund 20 Euro teuren Hauptspiels ist ein Freimonat inklusive. Entscheidet ihr euch direkt für drei Monate, zahlt ihr 11,99 Euro. Ab sechs Monaten sind nur noch 10,99 Euro fällig.

Wie viele Abonnenten?
Laut einem Bericht der Marktforschungs-Plattform SuperData vom Juli 2014 beträgt die Abonnentenzahl knapp 772.000.

FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN

Ihr wählt ihr euren Charakter aus fünf verschiedenen Völkern aus und bereist die fiktive Welt Hydaelyn, genauer gesagt die Region Eorzea. Die Geschichte dreht sich *Final Fantasy*-typisch um Kristalle, von denen eine mysteriöse Macht ausgeht. In Reichweite dieser Kraft haben sich drei Städte entwickelt, eine davon wählt ihr als Startgebiet aus. Als Bedrohung fungiert das Garleische Kaiserreich, das plant, Eorzea zu überfallen und einzunehmen. Das Besondere am Fernost-MMORPG ist sein an die Offline-Vorgänger angelehntes Job-System: Ab Stufe zehn könnt ihr jede Klasse im Spiel mit einem einzigen Helden auf die Maximalstufe 50 bringen, zu einem Job ausbauen und einige Fähigkeiten sogar klassenübergreifend nutzen. Außerdem legt *A Realm Reborn* einen starken Fokus aufs Gruppenspiel. Viele Story-Quests müssen etwa im Team bewältigt werden und immer wieder kommt es in öffentlichen Events zu

Macht auch allein Spaß: *The Elder Scrolls Online* fühlt sich teilweise weniger wie ein MMORPG, sondern eher wie ein klassisches Solo-Rollenspiel à la *Skyrim* an.

Rehabilitiert: Mit *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn* konnte Entwickler Square Enix viele Fans zurückgewinnen, die von der Ur-Version des Spiels enttäuscht waren.

spontanen Zusammenschlüssen mit anderen Spielern, um Monster gemeinsam zu besiegen. Geändert hat sich seit dem Start einiges. Der größte Einschnitt ist natürlich der Relaunch von 2013. Square Enix krempelte damit das komplette Spiel um. So entfernte der Entwickler unter anderem ganze Gebiete, implementiert eine neue Grafik-Engine, passte das Benutzer-Interface an und verbesserte das Community-System.

Wie gut wird das Spiel von den Entwicklern gepflegt?
Gut. *A Realm Reborn* erhält in regelmäßigen Abständen Updates. Kleinere Patches beseitigen Bugs und verbessern die Performance. Größere Content-Updates, wie zuletzt Update 2.3, integrieren unter anderem neue Dungeons, Quests und Schlachtzüge oder Aktivitäten wie die Hohe Jagd oder die Chocobo-Zucht.

FAKTEN

Wann in Deutschland gestartet?
Die Ur-Fassung von *Final Fantasy 14* ging in Deutschland am 30. September 2010 online – und erntete aufgrund sperriger Bedienung, mittelprächtiger Technik und vieler Fehler reichlich Kritik. Mit *A Realm Reborn* veröffentlichte Square Enix am 27. August 2013 dann eine in nahezu jeder Hinsicht verbesserte Version für PC und Playstation 3, im April 2014 erschien zudem die Playstation-4-Fassung.

Wie hoch ist die Monatsgebühr?
Ein Abo kostet monatlich 12,99 Euro, im Dreimonats-Paket sind es 11,99 Euro, ab sechs Monaten nur noch 10,99 Euro.

Wie viele Abonnenten?
Jüngst gab Square Enix in einer Pressemitteilung knapp über 2,5 Millionen registrierte Spieler an – was jedoch nicht zwangsläufig bedeutet, dass diese allesamt über aktive Abos verfügen.

Was ist für die Zukunft geplant?
Voraussichtlich Ende Oktober steht Update 2.4 mit dem Untertitel *Dreams of Ice* an, das unter anderem mit dem Schurken eine neue Klasse parat hält, die ihr später zum ebenfalls neuen Job des Ninjas ausbauen dürft. Intern schaut man bei Square Enix weit in die Zukunft, hat sogar schon Pläne und Ideen bis zum Update 4.0. Die Entwickler wollen das Spiel mindestens die nächsten vier Jahre lang voll unterstützen – bei weiterem Erfolg wohl noch länger.

EVE ONLINE

In der Zukunft erschließt sich die Menschheit mithilfe von Wurmlöchern die Weiten des Alls. Das ist grob gesagt die Ausgangslage des Komplexitätsmonsters *Eve Online*. Den Rest schreiben die Spieler selbst, denn das Sandbox-MMORPG gibt nur den Rahmen vor. Dem Setting angemessen erkundet ihr auch keine bunten Fantasy-Landschaften, sondern fliegt per Raumschiff durchs Weltall. Dort führt ihr entweder ein ruhiges Arbeiterleben, werdet Wissenschaftler oder streift als Freibeuter umher. Dabei tummeln sich alle aktiven Spieler auf dem gleichen Server. Ganz klassisch verbessert man nebenbei die Fähigkeiten seines Charakters, allerdings nicht mit Erfahrungspunkten, sondern lediglich mit Zeitaufwand. Dank der großen Freiheiten existieren von den Usern selbst organisierte und gegründete Fraktionen und Corporations. Piraterie ist per se ebenfalls nicht verboten: Entwickler CCP duldet alles, was innerhalb des Universums Sinn macht. Ein besonders spektakulärer Konflikt zwischen *Eve*-Spielern gipfelte am 27. Januar 2014 in der 20 Stunden andauernden Schlacht von B-R5RB, bei der Raumschiffe im Realwert von rund umgerechnet 240.000 Euro pulverisiert wurden. Stein des Anstoßes: eine nicht bezahlte Gebühr in der Spielwelt. Ein anderes Mal infiltrierte monatelang ein Doppelagent eine Gruppe und verriet sie nach dem Bau eines rund 7.000 Euro teuren Superträgers. Im Hinterhalt wurde das Schiff zerstört, und die Räuber kassierten ordentlich ab.

Wie gut wird das Spiel von den Entwicklern gepflegt?
Sehr gut. CCP brachte bis heute über 25 Erweiterungen heraus, die im monatlichen Entgelt enthalten sind. Solche Updates liefern teils neue Schiffe, teils tiefgreifende Verbesserungen am Spielsystem oder an der Grafik-Engine. Erst seit 2011 kann man etwa seinen Charakter durch kleine begehbare Stationen steuern. Einzigartig im Genre ist die in *Eve Online* gelebte Basisdemokratie: Die Macher hören stark auf ihre Fans, fliegen zum Beispiel den von den Spielern selbst gegründeten demokratischen Beirat (Council of Stellar Management) mehrmals im Jahr nach Island zu einer Diskussionsrunde ein und feiern jährlich gemeinsam mit den Spielern in Reykjavík das sogenannte „EVE Fanfest".

Was ist für die Zukunft geplant?
2012 ließ CCP verlauten, dass Eve Online noch 20 bis 30 Jahre weiterlaufen soll. Deswegen will das Studio in Zukunft mehr als zwei Erweiterungen pro Jahr produzieren. Zudem soll das Spiel mit kommenden Updates zugänglicher für Neueinsteiger werden. Die Komplexität will der Entwickler dafür aber nicht opfern.

Einmalig im Genre: Die Welt von *Eve Online* unterliegt komplett den von der Community erarbeiteten Gesetzen.

FAKTEN

Wann in Deutschland gestartet?
Eve Online ist das dienstälteste der hier vorgestellten Abo-Online-Rollenspiele. Es startete in Deutschland am 23. Mai 2003.

Wie hoch ist die Monatsgebühr?
Ein Abo kostet monatlich 14,95 Euro. Schließt ihr eines für drei Monate ab, zahlt ihr 12,95 Euro, ab sechs Monaten nur noch 11,95 Euro und ab einem Jahr 10,95 Euro. Alternativ kann die Abogebühr aber auch mit der Spielwährung PLEX bezahlt werden.

Wie viele Abonnenten?
Aktuell verzeichnet *Eve Online* laut Herstellerangaben knapp über 500.000 Spieler.

WILDSTAR

17 Ex-Blizzard-Mitarbeiter, die zuvor an *WoW* mitgearbeitet hatten, gehörten zum Gründungspersonal der 2005 eröffneten Carbine Studios. Die skizzieren in *Wildstar* eine klassische Ausgangslage: Auch hier gibt's zwei verfeindete Fraktionen, die Verbannten und das Dominion. Erstere wollen auf dem Planeten Nexus eine neue Heimat errichten, das Dominion hingegen beherrscht die restliche Galaxis und beansprucht das Gebiet daher für sich. Eine Besonderheit des ziemlich humoristischen und in Comicoptik gehaltenen Themenpark-MMORPGs ist sein Kampfsystem: Anders als etwa bei *WoW* weicht ihr mittels Vorwärtsrollen und seitlichen Hopsern aktiv aus und visiert die Gegner mithilfe sogenannter Telegrafen an. Die blenden Reichweite und Aktionsradius des Angriffs auf dem Boden ein. Neben 40-Spieler-Schlachtzügen, die an die gute alte Zeit des klassischen *WoW* erinnern, einem umfangreichem Housing-System und einem eher auf Hardcore-Spieler zugeschnittenen Schwierigkeitsgrad bietet *Wildstar* ein interessantes Bezahlsystem. Dieses erlaubt es euch, das Monatsabo auch mit verdienter Ingame-Währung zu bezahlen. Das Abo kann mit dem Gegenstand C.R.E.D.D. verlängert werden, den man wiederum für Ingame-Gold an der Börse oder für echte Euros im Shop kauft. Wegen des jungen Spiel-Alters ist auf Nexus abseits von ein paar Updates, die neue Gegenstände, Transportmittel und Quests beinhalten, noch nicht allzu viel geschehen.

Wie gut wird das Spiel von den Entwicklern gepflegt?
Gut. Carbine hat beispielsweise schon zwei Inhalts-Updates veröffentlicht,

Erfrischendes Kampfsystem: In *WildStar* weicht ihr Kämpfen aktiv aus und greift dank eingeblendeter Telegrafen zielgenau an.

die allgemeine Verbesserungen und Anpassungen sowie neue Gebiete und Gegenstände eingeführt haben.

Was ist für die Zukunft geplant?
Ursprünglich sollte jeden Monat ein Inhalts-Update erscheinen. Da die Entwickler aber Probleme haben, diese in so kurzer Zeit komplett fehlerfrei zu veröffentlichen, ruderten sie ein wenig zurück. Ziel ist es immer noch, möglichst schnell Inhalte zu liefern. Allerdings spielt Carbine diese nun erst auf die Server auf, wenn sie absolut fehlerfrei sind. Des Weiteren schrauben die Entwickler weiter an Gameplay und Spielbalance. So sollen etwa die Qualifikationsphase für Raids, Endgame-Gegenstände und der PvP-Modus überarbeitet werden. Zu guter Letzt lässt Carbine *Wildstar* in naher Zukunft auf einen Megaserver umziehen.

FAKTEN

Wann in Deutschland gestartet?
Das Küken in der Liste: *Wildstar* ist seit dem 3. Juni 2014 im Online-Live-Betrieb.

Wie hoch ist die Monatsgebühr?
Ein Abo kostet monatlich 12,99 Euro. Bei drei Monaten sind 11,99 Euro fällig, ab sechs Monaten nur noch 10,99 Euro und ab einem Jahr 9,99 Euro. Alternativ bezahlt ihr die Abogebühr mit dem Ingame-Gegenstand C.R.E.D.D.

Wie viele Abonnenten?
Trotz mehrfacher Nachfrage wollte uns der Hersteller keine Zahlen nennen. Fremd-Schätzungen sind bislang nicht bekannt.

DIE FREE2PLAY-MMORPGS

Hat sich gemacht: Der selbst ernannte *WoW*-Killer *SWTOR* fristet mittlerweile ein friedliches und erfülltes Free2Play-Dasein.

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

SWTOR spielt 300 Jahre nach den Ereignissen der indirekten Offline-Vorgänger *Knights of the Old Republic 1* und *2*. Wie gewohnt, balgen sich Republik und Imperium, die zwei Fraktionen des Spiels, um die Vorherrschaft in der Galaxis. Ihr schließt euch einer der beiden Parteien an und verfolgt in einer epischen Questreihe eine auf eure Klasse abgestimmte und durchgehend hochwertig vertonte Geschichte. Bioware-typisch entscheidet ihr euch in Gesprächen zwischen der hellen und der dunklen Seite der Macht. Im November 2012 erlebte der *Star Wars*-Themenpark sein bislang größtes Ereignis: die Umstellung auf Free2Play. Dabei verzichtete Bioware nicht komplett auf das Abo, sondern bedient sich seitdem einem Hybrid-Modell. Wer mag, zahlt weiterhin monatliche Gebühren und genießt sämtliche Vorzüge des Spiels. Optional zieht ihr als Gratisheld in die Schlacht, dürft etwa die Klassenstory bis Level 50 umsonst genießen, müsst dafür aber auch einige Einschränkungen hinnehmen. Für die Teilnahme an Raids benötigt ihr beispielsweise einen kostenpflichtigen Wochenpass, den ihr im Kartellmarkt erstehen könnt. Der Shop ist dank kosmetischer Angebote wie Rüstungen oder Mounts aber auch für Abospieler interessant.

Wie gut wird das Spiel von den Entwicklern gepflegt?
Ordentlich. Bis zur ersten digitalen Erweiterung Aufstieg des Huttenkartells war die Pflege von *SWTOR* eher bescheiden. Die Spieler klagten gerade in den ersten Monaten nach Spielstart über etliche Bugs und fehlende Features, darunter essenzielle Interface-Informationen wie eine Ziel-des-Ziels-Anzeige oder ein Gruppenfinder für Instanzen. Zudem mangelte es dem Spiel an Endgame-Inhalten – wer frühzeitig Stufe 50 erreichte, hatte kaum noch etwas zu tun. Erst das Add-on brachte den ersehnten Content-Nachschub, hob das Maximallevel auf 55 an und setzte die persönliche Charakter-Questreihe fort. Mit weiteren Patches und den beiden mittlerweile kostenlosen Erweiterungen *Galactic Starfighter* und *Galactic Strongholds* stellte Bioware weitere Inhalte bereit, darunter zum Beispiel PvP-Raumkämpfe für bis zu 24 Spieler oder Gildenschiffe. Alle Abonnenten erhalten frühzeitigen Zugriff auf die Erweiterungen, Free2Play-Spieler müssen sich dagegen in Geduld üben. Insgesamt läuft das Spiel seit der Free2Play-Erweiterung runder und lockt spürbar mehr Spieler an.

Was ist für die Zukunft geplant?
Update 3.0 steht kurz vor der Tür: Die neue digitale Erweiterung *Shadow of Revan* erscheint am 2. Dezember 2014, spendiert der Geschichte des MMORPGs ein neues Kapitel und führt das neue Maximallevel 60 ein. Ansonsten hält Bioware an den regelmäßigen Erweiterungen und Verbesserungen fest. Im Sommer 2014 keimte zudem das bislang unbestätigte Gerücht auf, dass bereits an einem Nachfolger gearbeitet wird.

FAKTEN

Wann in Deutschland gestartet?
Star Wars: The Old Republic (SWTOR) startete am 20. Dezember 2011 mit einem klassischen Abo-Modell.

Geschätzte Spieler pro Monat:
Laut der letzten Quartalszählung von Electronic Arts loggen sich rund eine Million Spieler im Monat ein.

DER HERR DER RINGE ONLINE

Der Herr der Ringe Online versetzt euch ins Dritte Zeitalter von Mittelerde. Ihr spielt zwar nicht primär die Geschichte der Bücher oder Filme nach, nehmt aber immer wieder an größeren Schlüsselereignissen teil, etwa der Schlacht um Helms Klamm. Spielerisch ist *Der Herr der Ringe Online* zwar ein klassisches MMORPG mit *WoW*-Anleihen, doch gibt es eine Besonderheit: Ihr agiert ausschließlich aufseiten der Guten, Mordors Schergen bleiben euch verschlossen.

Nach sinkenden Abonnentenzahlen schwenkte Warner Bros. im Herbst 2010 auf ein Free2Play-Modell um. Wer umsonst spielt, muss allerdings mit erheblichen Einschränkungen leben: Kostenlos-Spieler können nur eine begrenzte Menge an Gold tragen, müssen Aufträge außerhalb der Startgebiete per Shop nachkaufen und sind auf zwei Charakterplätze limitiert. Wer etwas im Ingame-Laden ersteht, lockert die Einschränkungen ein wenig. *SWTOR* lässt grüßen: Abonnenten greifen auf sämtliche Inhalte des MMORPGs zu, kosmetische Items können sie sich trotzdem gegen entsprechendes Entgelt zulegen. Ihr bezahlt im Shop mit einer Ingame-Währung, die ihr erspielt oder gegen echtes Geld einkauft. Die Add-ons sind für alle Spieler kostenpflichtig, wer *Der Herr der Ringe Online* mehr als nur antesten will, kommt um Ausgaben also nicht herum.

Wie gut wird das Spiel von den Entwicklern gepflegt?
Gut. Das Spiel erhielt über die Jahre bislang 14 Content-Updates, die neue Aufgaben, Dungeons, Raids und Gegenstände auf die Live-Server implementierten. Auch fünf kostenpflichtige Add-ons veröffentlich-

Nichts für Online-Schurken: In Mittelerde schreibt ihr ausschließlich auf der Seite der Guten Geschichte.

te Turbine bislang. Die Welt wächst dennoch langsam – prominente Gebiete wie Mordor sind immer noch nicht zugänglich.

Was ist für die Zukunft geplant?
Die Zukunft für *Der Herr der Ringe Online* ist – zumindest was die Lizenz betrifft – bis 2017 erst einmal gesichert. Eine neue Erweiterung ist in absehbarer Zeit aber ebenso wenig in Sicht wie neue Gebiete. Kein Wunder, spielte Turbine doch erst vor Kurzem Update 14 auf die Live-Server – neue Zonen und eine Erhöhung des Maximallevels inklusive

FAKTEN

Wann in Deutschland gestartet?
Am 24. April 2007 ging *Der Herr der Ringe Online* mit Abo-Modell an den Start.

Geschätzte Spieler pro Monat:
Publisher Warner Bros. lässt sich nicht in die Karten schauen und kommentierte Rückfragen von PC Games bezüglich der Spielerzahlen lediglich mit „Kein Kommentar." Laut einem Artikel der US-Spieleseite IGN vom Januar 2014 besuchen jeden Monat 600.000 Spieler das Online-Mittelerde.

RIFT

In der Fantasy-Welt Telara bekriegen sich die Fraktionen Wächter und Skeptiker. Beide kämpfen aber nicht nur um die Vorherrschaft, sondern auch gegen Monster, die durch Risse (im Englischen „Rifts", daher der Name des Spiels) in das Reich eindringen. Die Kämpfe um die Risse zählen zu den Highlights des komplexen Themenpark-Titels, weil die Kreaturen, wenn sie nicht zurückgeschlagen werden, selbstständig durch die Zonen ziehen und etwa Siedlungen erobern und eigene Stützpunkte errichten können.

Ihr entscheidet euch für eine der Seiten und levelt euren Charakter in einem ausgeklügelten und anspruchsvollen Klassensystem hoch: Jede Klasse hat acht Talentbäume – Seelen genannt – , von denen immer nur drei aktiv sein dürfen. Dies lässt euch reichlich Freiraum zum Experimentieren. Am 12. Juni 2013 stellte Entwickler Trion Worlds das Verkaufsmodell auf Free2Play um.

Auch *Rift* unterteilt die Kundschaft in drei Kategorien: Gratisspieler bekommen grundsätzlich das ganze Spiel, haben aber eine Währungsgrenze von 2.500 Platin und können keine Gegenstände im Aktionshaus verkaufen. Käufer der Ladenversion erhalten hingegen mehr Taschen- und Charakterplätze und zusätzliche Klassen. Doch erst Abonnenten goutieren die volle Packung an Boni. Sie verdienen zum Beispiel grundsätzlich mehr Gold, genießen Shop-Rabatte und mehr Quests pro Tag. Seit Oktober 2013 kann man das Online-Rollenspiel via Steam herunterladen.

Wie gut wird das Spiel von den Entwicklern gepflegt?
Sehr gut. *Rift* erhält regelmäßige Patches, die mal kleinere, mal größere Veränderungen auf die Live-Server bringen. Mit jedem größeren Update liefert Trion neue Aufgaben, Gebiete und PvP- sowie PvE-Inhalte. Am 12. November 2012 veröffentlichte das Studio zudem das Add-on Storm Legion, welches unter anderem zwei komplett neue Kontinente einführte und mehr Klassen und Quests bereit stellte. Seit dem 22. Oktober steht schließlich das kostenlose Inhalts-Update 3.0 namens *Nightmare Tide* bereit, das euch in die Ebene des Wassers entführt – neue Gebiete, Dungeons und Reittiere inklusive. Außerdem hebt Trion mit dem Update die Stufenbeschränkung auf Charakterlevel 65 an.

Was ist für die Zukunft geplant?
Zu langfristigen Plänen lässt der Entwickler aktuell nichts verlauten, die Entlassungen und Schließungen im vergangenen Jahr sollen den Support von *Rift* aber nicht beeinflussen.

FAKTEN

Wann in Deutschland gestartet?
Rift erschien am 4. März 2011 in Deutschland und setzte anfangs auf das von *WoW* und Konsorten bekannte Abo-Modell.

Geschätzte Spieler pro Monat:
Offizielle Zahlen rückt Entwickler Trion Worlds nicht heraus. Laut der US-Seite IGM sind jeden Monat 350.000 Spieler in *Rift* unterwegs.

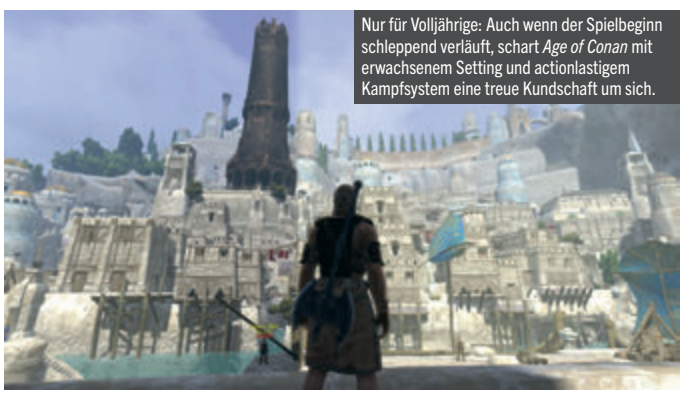
AGE OF CONAN: UNCHAINED

Zu Beginn von *Age of Conan* strandet ihr an einer Küste in der Welt Hyboria. Die Heimat von Conan dem Barbaren, den ihr vielleicht aus den Kurzgeschichten von Robert E. Howard oder den diversen Verfilmungen kennt, ist die Vorlage für das Erwachsenen-MMORPG. Obwohl das Spiel noch Monate nach Release einen unfertigen Eindruck hinterließ, vor allem im hochstufigen Bereich, gab es aufgrund des einzigartigen Kampfsystems auch Positives zu berichten: Anders als bei anderen Genre-Vertretern besitzen Gegner in *Age of Conan* unterschiedliche Trefferzonen – nur wenn ihr euer Ziel aus der optimalen Richtung attackiert, habt ihr einen Chance auf den Sieg. Einen Namen machte sich das MMORPG auch aufgrund seiner Brutalität, dank der es eine „Keine Jugendfreigabe"-Einstufung von der USK erhielt.

Im Juni 2011 wagte Funcom einen Reboot und brachte das Spiel mit neuem Untertitel (*Unchained*) und um ein Free2Play-Modell erweitert erneut auf den Markt. Für Abonnenten änderte sich so gut wie nichts – außer dass sie jetzt als Premium-Spieler gelten. Gratis-Recken sollen dadurch zum Bezahlen animiert werden, dass ihnen wichtige Elemente wie Belagerungsschlachten, Veteranenpunkte und Reittraining verwehrt bleiben. Dafür wählen sie seit Dezember 2012 aus allen Rassen und Klassen aus, zuvor standen Free2Play-Spielern nur vier der zwölf Klassen offen. Ärgerlich: Wer das Add-on *Rise of the Godslayer* kauft, aber kein Abonnement abgeschlossen hat, kann die Inhalte der Erweiterung nicht spielen.

Wie gut wird das Spiel von den Entwicklern gepflegt?

Starker *WoW*-Nachahmer: *Rift* liefert jede Menge tolle Inhalte für MMORPG-Fans. Um die Free2Play-Umstellung kam das Spiel trotzdem nicht herum.


Nur für Volljährige: Auch wenn der Spielbeginn schleppend verläuft, schart *Age of Conan* mit erwachsenem Setting und actionlastigem Kampfsystem eine treue Kundschaft um sich.

Ordentlich. Das Spiel wird in einigermaßen regelmäßigen Abständen mit Updates gefüttert, die neue Inhalte und Verbesserungen auf die Live-Server bringen. Außerdem erschien 2010 mit *Rise of the Godslayer* ein Add-on, das neue Gebiete, eine neue Rasse, mehr Endgame-Content, Quests, neue Fähigkeiten und Gegner implementierte. Kritikpunkte der Release-Version wie das dürftige Endgame gibt es dadurch inzwischen nicht mehr, allerdings sind neue Raids oder Dungeons nach wie vor Mangelware.

Was ist für die Zukunft geplant?
Das im Mai 2014 erschienene Update 4.2 widmete sich vor allem der PvP-Sektion des Spiels. Seitdem schraubt das Entwicklerteam an der nächsten Erweiterung, die nach eigenen Aussagen etwas schlanker als sonst ausfallen wird, da sie sich auf die Verbesserung von grundlegenden Mechaniken konzentrieren wollen. Weiter in die Zukunft blickt Funcom – zumindest in der Öffentlichkeit – aktuell nicht.

FAKTEN

Wann in Deutschland gestartet?
Age of Conan: Unchained startete am 23. Mai 2008 als Abo-Spiel, damals noch mit dem Untertitel *Hyborian Adventures*.

Geschätzte Spieler pro Monat:
Entwickler Funcom nennt keine offiziellen Zahlen. Aktuelle Schätzungen gehen von 150.000 Spielern aus.

Ausnahmestellung: Das Geschäftsmodell von *Guild Wars 2* ist einzigartig. Kein Free2Play, keine Abonnenten – und doch erfolgreich.

DER SONDERFALL: GUILD WARS 2

Guild Wars 2 tanzt ein wenig aus der Reihe, weil es weder ein Abo-MMORPG noch ein Vertreter der Free2Play-Zunft ist. Das Spiel muss zwingend gekauft werden, danach fallen aber keinerlei monatlichen Kosten mehr an. Auch sonst bricht der Titel mit so mancher Konvention: So existieren zwar acht verschiedene Klassen, im Kampf ist aber nicht jede an eine bestimmte Aufgabe gebunden. Auf einen expliziten Heiler verzichtet *Guild Wars 2* beispielsweise komplett. Jeder Spieler kann jede Rolle ausfüllen, ein Wechsel innerhalb eines Gefechts ist damit kein Problem. Klassische Quests sucht man ebenfalls vergeblich: Ist eine Aufgabe verfügbar, blendet das Spiel sie ein. Ab und an lassen sich die Missionen sogar auf unterschiedlichen Wegen lösen. Inhaltlich geschehen die Ereignisse 250 Jahre nach dem Vorgänger. In der persönlichen Geschichte verfolgt der Spieler eine auf ihn zugeschnittene Story, die er mit seinen Entscheidungen beeinflusst. Ein Kern-Feature sind die Aufträge der „Lebendigen Welt". Diese erzählt, ähnlich wie eine TV-Serie, die Ereignisse in der Welt Tyria in Episoden weiter und gliedert sich in Staffeln. Aktuell läuft bereits die vierte Episode der zweiten Staffel.

Wie gut wird das Spiel von den Entwicklern gepflegt?
Sehr gut. Neben den allgemeinen Verbesserungs-Patches liefert NCsoft in der Regel zweimal pro Monat eine „Lebendige Welt"-Episode. So werden die Geschichte rund um Tyria ständig fortgeführt und die Gebiete verändert. Die 20 Episoden der ersten Staffel sind noch temporäre Events. In Staffel zwei absolviert ihr nun zu jedem Zeitpunkt die gewünschte „Folge". Inhalte für die nächsten Monate sind also garantiert.

Was ist für die Zukunft geplant?
Die Zukunft hält sich NCsoft offen. Das Episoden-Konzept wird mit Staffel zwei der „Lebendigen Welt" beibehalten. Ob künftig ein Add-on erscheint, ist noch unklar.

FAKTEN

Wann in Deutschland gestartet?
Guild Wars 2 wurde am 28. August 2012 in Deutschland veröffentlicht.

Geschätzte Spieler pro Monat:
NCsoft nennt keine Zahlen. Das Spiel wurde weltweit aber laut Insider-Schätzungen insgesamt sieben Millionen Mal verkauft.

DIE ANALYSE

Untergang eines Genres?
Wir haben uns intensiv mit aktuellen und älteren Online-Rollenspielen beschäftigt, uns durch Zahlen, Foren, Webseiten und Patchnotes gewühlt. Es ist unbestreitbar, dass die Spielerzahlen eines *WoW* sinken und ehemalige Hoffnungsträger wie *SWTOR*, *The Secret World* oder *Rift*, die mit einem Abo-Modell starteten, heute eine Free2Play-Option besitzen, um ertragreich zu bleiben. Trotzdem sind wir uns sicher: Das Genre der Online-Rollenspiele ist noch lange nicht am Ende. Doch der Reihe nach.

Free2Play als Chance für Publisher und Entwickler
So bedrohlich die Zahlen und Meldungen nämlich klingen, so sachlich und nüchtern muss man sie analysieren. Die Umstellung auf ein Free2Play-Modell oder das zusätzliche Anbieten einer solchen Option sind nicht zwangsläufig negativ zu sehen. Im Gegenteil: Titel wie *SWTOR* oder *Der Herr der Ringe Online* blühen durch Free2Play regelrecht auf und gewinnen an Kundschaft, weil viele Spieler, die nur mal kurz reinschnuppern möchten, womöglich länger bleiben. Es gibt zudem einfach eine Menge Konsumenten, die sich nicht mit einem Abo einen oder mehrere Monate an ein Spiel binden wollen, obwohl sie gar nicht wissen, wie viel Zeit sie dafür überhaupt haben werden. Und: Nur die wenigsten Spieler schließen zwei Abos parallel ab. Bei reinen Abo-MMORPGs heißt es daher meist: „entweder – oder". Hybrid-Modelle sorgen also für eine deutlich größere Zielgruppe und bedienen beide Spielertypen: Diejenigen, die bereitwillig monatliche Gebühren entrichten, wenn sie dafür Qualität und ein Rundum-Sorglos-Paket erhalten. Zudem den Gelegenheitszocker, der aber auch hin und wieder im entsprechenden Ingame-Shop für wenig Geld Extra-Inhalte ersteht, was gleichzeitig Einnahmen für den Spielanbieter generiert.

Free2Play ist längst kein Schimpfwort mehr. Das war aber schon mal anders, speziell die reinen Free2Play-MMOs haben in der Vergangenheit viel falsch gemacht: *Allods Online* beispielsweise ist als Spiel eigentlich klasse, doch der Shop mit seinen überteuerten Preisen war eine Frechheit. *Raiderz* ist quasi ein *Tera*-Klon, hatte im hochstufigen Bereich aber noch viel weniger zu bieten als sein Vorbild. *Runes of Magic* genießt bei vielen Spielern ebenfalls keinen guten Ruf, sei es wegen der schlechten Kundenbetreuung oder wegen des zähen Spielgefühls, das sich einstellt, wenn man nicht bereit ist, Geld zu investieren. Und viele andere Free2Play-MMORPGs à la *Last Chaos* sind qualitativ so viel schlechter als die (Ex-) Abo-Konkurrenz, dass sie meist bei Spieleseiten wie prosiebengames.de im Dutzend beworben werden.

Free2Play funktioniert also nur dann, wenn der Entwickler eine gute Balance aus spielenswerten Gratis-Inhalten und fairen Shop-Preisen hinbekommt. Bioware macht das etwa

bei *SWTOR* mittlerweile richtig gut; das Spiel verzeichnet aktuell um die eine Million Spieler pro Monat. Andere Firmen wie *Der-Herr-der-Ringe*-Entwickler Turbine veröffentlichen zwar keine Zahlen, dass der Entwickler jedoch über die Jahre keinen einzigen Server schließt und sogar noch Platz für neue Spieler schafft, lässt auf einen soliden Kundenstamm schließen. Selbst Oldies wie *Age of Conan* werden noch gespielt – ohne ein solides Free2Play-Modell gäbe es diese Titel sicherlich längst nicht mehr.

Klassisches Abo-Modell? Läuft!

Aber auch den Abo-MMORPGs geht es scheinbar nicht schlecht. Zwar ist die Zukunft des noch jungen *Wildstar* ungewiss, dass Abo-Spiele aber immer noch funktionieren können, beweist etwa *Final Fantasy 14: A Realm Reborn*. Nach dem bescheidenen Start im Jahr 2010 positioniert sich das Square-Enix-Werk dank seiner Generalüberholung im vergangenen Jahr und massig nachgeliefertem Content derzeit auf Platz zwei hinter *WoW*. Alleine von April bis September 2014 ist die Zahl der registrierten Spieler von zwei Millionen Nutzern um weitere 500.000 gestiegen. Von Untergang kann hier also keine Rede sein. *The Elder Scrolls Online* findet mit seinen 772.000 Abonnenten aktuell ebenfalls genügend Zuspruch, damit sich der Aufwand für Entwickler Zenimax und Publisher Bethesda rechnet. Und nicht zuletzt läuft das Weltraumspiel *Eve Online* seit Jahren mit einem ebenso stabilen wie zuverlässigen Kundenstamm von gut einer halben Millionen Spielern. *Guild Wars 2* demonstriert sogar ein Modell fernab von Free2Play oder Abogebühren. Mit der Erschließung des chinesischen Marktes belaufen sich die verkauften Exemplare mittlerweile auf aktuell über sieben Millionen. Hier muss sich nur zeigen, wie Entwickler NCsoft die fehlenden monatlichen Einnahmen auffangen wird. Der Vorgänger setzte noch auf Add-ons – mit dem „Lebendige Welt"-Modus macht es sich NCsoft für künftige kostenpflichtige Erweiterungen selbst ein wenig schwer.

Kein Entwickler dürfte so vermessen sein, für die Zukunft mit einer so großen Kundschaft zu rechnen, wie sie Blizzard mit über zwölf Millionen Spielern zu *WoW*-Glanzzeiten vorweisen konnte. Selbst die Kalifornier glauben nach eigenen Aussagen nicht daran, noch einmal die Zehn-Millionen-Marke zu knacken. Trotzdem setzen heutige MMORPG-Macher weiter auf das Motto „Qualität zahlt sich aus" – und servieren der Spielergemeinde attraktive Inhalte, um sie langfristig zu halten. Square Enix plant etwa schon für die nächsten vier Jahre mit weiteren Updates für *Final Fantasy 14: A Realm Reborn*. *Eve Online* soll sogar noch die nächsten 20 bis 30 Jahre laufen. Und Blizzard gab bekannt, noch Ideen für fünf, sechs neue *WoW*-Add-ons zu haben.

Spielerische Innovationen: Nur in kleinen Schritten

Betrachtet man die eigentlichen Mechaniken aktueller Online-Rollenspiele, so ist ein gewisser Stillstand allerdings nicht zu leugnen. Frühwerke wie *EverQuest 2* setzten mit ihren Spielsystemen und Interfaces einen Standard, der sich bis heute in nahezu jeder Genre-Neuerscheinung wiederfindet. Insbesondere die „Heilige Dreifaltigkeit" im Gruppenspiel – also die strenge Rollenverteilung Tank, Damage Dealer und Heiler – hat sich etabliert und wird von vielen Entwicklern genutzt. Das ist aber auch ein Zugeständnis an die Spieler, die eben gerne die ihnen seit Jahren vertrauten Klassen verkörpern.

Außerdem bezieht selbst ein zehn Jahre altes Online-Rollenspiel à la *WoW* seinen Reiz im Gruppenspiel gerade daraus, dass die Raid-Teilnehmer feste Aufgaben erfüllen müssen und nur dann siegreich sind, wenn jeder Spieler seine Rolle exakt ausfüllt: Der Tank bindet den Feind an sich und achtet darauf, im richtigen Moment seine Spezialfähigkeiten zur Schadensminderung zu zünden, die Heiler wiederum halten Tanks und Damage Dealer am Leben und Letztere teilen Schaden aus, was das Zeug hält.

Viele MMORPGs, allen voran Vorreiter *WoW*, nutzen statische Kampfsysteme, die darauf ausgelegt sind, dass man Zaubersprüche und Angriffe lediglich nacheinander auswählt, deren Abklingzeit abwartet und das Ganze dann wiederholt. Im Grunde läuft das alles ziemlich gemächlich ab. Da ist ein Spiel wie *Wildstar*, wo man aktiv ausweicht, selbst auf die Gegner zielt und für bewegungsintensives Spielen belohnt wird, eine freudige Ausnahme. In Sachen traditionelle Spielmechaniken ist also in der Tat noch viel Luft nach oben. Dennoch werden die Entwickler – wenn auch nur langsam – wieder mutiger. *Guild Wars 2* von 2013 verzichtet etwa komplett auf vorbestimmte Rollen in Kämpfen: Haben wir Lust auszuteilen? Dann machen wir das auch. Gleichzeitig müssen wir bei starken Gegnern unser Team passend koordinieren, damit nicht plötzlich alle Gruppenmitglieder an der Front stehen.

Weiterhin setzen viele Studios, nicht zuletzt aufgrund des Massenerfolgs von *Minecraft*, wieder verstärkt auf das Sandbox-Prinzip. Housing ist ein erster Schritt in diese Richtung. Hier gestaltet man ein kleines Gebiet ganz nach den eigenen Vorstellungen –

DIE ALTERNATIVEN

Titel	Vertriebsmodell	Deutschland-Start	Besonderheit(en)
Aion	Seit Februar 2012 Free2Play	25. September 2009	Ab Stufe zehn fliegt ihr mit Engelsschwingen durch das ansonsten recht klassische MMORPG.
ArchAge	Free2Play	16. September 2014	Der koreanische Newcomer rückt nicht nur wieder das Gruppenspiel ins Zentrum, sondern leiht sich für das Housing auch Sandbox-Elemente aus. So erreichtet ihr zum Beispiel eine eigene Farm.
Dark Age of Camelot	Klassisches Abonnentenmodell (zehn bis zwölf Euro pro Monat)	1. Februar 2002	Der heute nur noch von wenigen fanatischen Fans gespielte Oldie bietet Realm-versus-Realm-Kämpfe, an denen mehrere hundert Spieler gleichzeitig teilnehmen.
DC Universe Online	Seit November 2011 Free2Play	11. Januar 2011	Mit einem selbst kreierten Superheld prügelt ihr euch mithilfe des direkten Kampfsystems durch Gotham City oder Metropolis.
Dungeons & Dragons Online: Eberron Unlimited	Seit August 2010 Free2Play	23. März 2006	*D&D Online* ist die Umsetzung des wohl bekanntesten Pen&Paper-Rollenspiels. Deswegen sind die Kämpfe extrem taktisch.
EverQuest II	Seit November 2011 Free2Play	7. November 2004	*Everquest 2* ist eins der dienstältesten MMORPGs und daher spielerisch auch durch und durch klassisch.
Neverwinter	Free2Play	30. April 2013	Das im *D&D*-Universum angesiedelte Neverwinter bietet vor allem actionreiche Kämpfe und eine durchgehende Story vom Tutorial bis zur Maximalstufe.
Pirates of the Burning Sea	Seit dem 22. November 2010 Free2Play	22. Januar 2008	Aufgrund des ungewöhnlichen Piratenszenarios schippert ihr mit einem Schiff übers karibische Meer des Jahres 1720.
Runes of Magic	Free2Play	19. März 2009	Im Kern ein klassischer *WoW*-Klon, erlaubt euch *Runes of Magic* dank seines Multiklassensystems mehrere Spezialisierungen gleichzeitig.
The Exiled Realm of Arborea (TERA)	Seit dem 5. Februar 2013 Free2Play	3. Mai 2012	Neben schicker Unreal-Engine-3-Grafik sticht das direkte und dynamische Kampfsystem ohne automatische Lock-on-Funktion raus.
The Secret World	Buy-to-Play (Grundspiel muss gekauft werden), optionales Abonnentenmodell	3. Juli 2012	In einer von H. P. Lovecrafts Werken inspirierten Welt kämpft und rätselt ihr euch durch ein düsteres MMORPG, das sich mit seiner spannenden Geschichte nebst Survival-Horror-Anleihen angenehm von der Konkurrenz abhebt.

beispielsweise eine Farm in *ArcheAge*, seit Kurzem Raumschiffe in *SWTOR* oder eine ganze Garnison in der kommenden *WoW*-Erweiterung *Warlords of Draenor*. Dieses Element dürfte in Zukunft immer wichtiger werden, denn selbst die erfolgreichen MMORPGs kriegen Probleme, wenn der Endgame-Content ausgeht. Mit Sandbox-Zutaten gibt man den Spielern mehr Einfluss und fördert die Langlebigkeit des Spiels, da Content quasi endlos von den Fans produziert wird.

2015 soll mit *Everquest Next* ein Free2Play-Online-Rollenspiel erscheinen, das von diesem Feature profitiert. Nämlich in Form des eigenständigen Baukasten-Bruders Landmark, der ebenfalls von Sony Online Entertainment entwickelt wird und sich aktuell in der Betaphase befindet. Die besten von den Spielern erschaffenen Designs und Bauten aus Landmark nutzt Sony Online für die Welt von *Everquest Next* – ein spannendes Konzept.

Untergang? Von wegen!

Wir meinen: MMORPGs sind weit davon entfernt, tot zu sein. Sie sind zugegebenermaßen nicht mehr der letzte Schrei – frische Online-Spiele locken alteingesessene Rollenspieler an. Vor allem im Bereich der sogenannten MOBAs (Multiplayer Online Battle Arena) feiern Titel wie *Dota 2* und *League of Legends* riesige Erfolge. Trotzdem ist das Genre nach wie vor höchst lebendig: Es existieren aktuell fünf – offensichtlich profitable – Abo-MMORPGs, hinzu kommen etliche qualitativ hochwertige Free2Play-Abenteuer, die sich teils seit vielen Jahren auf dem Markt behaupten.

Der Blick in die Genre-Zukunft zeigt ebenfalls, dass das Ende der Fahnenstange noch lange nicht erreicht ist. Gerade im Sandbox-Segment sind etliche Titel in Entwicklung, die das Genre vorantreiben könnten, vom bereits genannten Landmark über das auf Voxel-Grafik basierende Trove von *Rift*-Entwickler Trion Worlds bis hin zum Mittelalter-Sandkasten *Life is Feudal*. Und dann sind da noch für 2015 angekündigte Titel wie Ubisofts *The Division*, das Multiplayer-Action mit Rollenspielelementen mischt, oder Richard Garriotts *Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues*, das die seligen Zeiten eines *Ultima Online* heraufbeschwört. Diese Titel sind nur einige Beispiele, die Release-Listen der Publisher halten noch etliche weitere interessante Projekte bereit. Überhaupt halten MMORPG-Elemente immer mehr auch in anderen Genres Einzug – sei es im Mehrspieler-Shooter *Planetside 2*, dem Konsolen-MMO *Destiny* oder Ubisofts Online-Raser *The Crew*.

> „Vielleicht werkelt Blizzard im stillen Kämmerlein längst an *World of Warcraft 2*."

Was hat er nun also für das Genre zu bedeuten, der Tod des Blizzard-Projektes *Titan*? Im Grunde sehr wenig. Klar, die Einstellung des Titels erscheint ziemlich spektakulär. Doch Spiele werden eben manchmal von ihren Entwicklern eingestampft – so toll sie auf dem Papier auch klingen. Das war schon immer so. Besonders Blizzard ist eine Firma, die enorm hohe Qualitätsansprüche an sich selbst stellt. Werden diese nicht erfüllt, ist es nur konsequent, das Projekt sterben zu lassen. *WoW* wirft immer noch reichlich Profit ab, jüngst stiegen die Abo-Zahlen gar wieder auf 7,4 Mio. Spieler an. Da muss man sich nicht unnötig selbst Konkurrenz machen. Aus finanzieller Sicht kann man sich das allemal leisten. Vielleicht war *Titan* auch nie als *WoW*-Thronfolger geplant.

Also nehmen wir das *Titan*-Aus gelassen hin und blicken gespannt in die Zukunft! Wer weiß schon, ob Blizzard nicht längst heimlich am „echten" *World of Warcraft 2* werkelt? Wie unser Schwestermagazin buffed.de berichtet, sprach Tom Chilton, Game Director von *WoW*, schon 2010 davon, dass Blizzard ein neues MMORPG entwickeln würde: „Wenn einmal ein anderes Spiel herauskommt, das uns (*World of Warcraft*, Anm. d. Red.) wegbläst, dann macht das Abonnement-Modell keinen Sinn mehr – oder wenn wir in der weiteren Zukunft ein anderes MMORPG draußen haben."

Das ist aber reine Spekulation, im Hier und Jetzt setzt Blizzard mehr denn je auf seine Millionenmarke. Chris Metzen, zuständig für die Story von *WoW* und Vice President of Creative Development bei Blizzard, sagte in dem eingangs erwähnten Polygon-Interview gar, man fühle sich wieder wie in den Anfangstagen des Spiels. „Das Team von *World of Warcraft* ist 50 Prozent größer als zum Start von *Mists of Pandaria*. Wir arbeiten schon an der nächsten Erweiterung. Wir haben Pläne für die Zeit danach. Wir waren nie größer. Wir waren mit unserem Blick noch nie so sehr in der Zukunft wie im Moment, wenn wir über *World of Warcraft* nachdenken." ❑

Null Feuerkraft, aber trotzdem eine der wichtigsten Einheiten im Spiel: Der Erkunder. Aufklärung und Archäologie sind seine Spezialfähigkeiten.

SID MEIER'S CIVILIZATION: BEYOND EARTH

Erkunden für Siedler leicht gemacht

Von: Stefan Weiß

Nur wer die Lage kennt, kann strategisch agieren. Ohne Aufklärung läuft nichts!

So, wie es auch schon bei kolonialen Unternehmungen auf der „alten" Erde war, ist es auch in der Zukunft, wenn die Menschheit in *Sid Meier's Civilization: Beyond Earth* eine neue Heimat auf einem fernen Planeten aufbaut: Militärische Macht, Gewehre und Kanonen sind zwar schön und gut, aber ohne die Bemühungen der wichtigen Erkundungstrupps könnte die Menschheit im All nur schwer Fuß fassen.

ERKUNDER – DIE AUGEN, OHREN UND SPATEN DER KOLONIE

Zu Beginn jeder kolonialen Unternehmung ist der Erkunder mit seinem Vermessungsfahrzeug die wichtigste Einheit, um das Terrain in der Nähe der Landezone auszukundschaften. Anders als schwerer bewaffnete Truppen ignoriert der Erkunder schwieriges Gelände und kann auch nach einer Flussüberquerung oder einem Marsch durch hügeliges Gebiet seine vollen zwei Bewegungspunkte ausspielen. Es ist daher ratsam, sich mindestens einen zweiten Erkunder zuzulegen, um möglichst schnell möglichst viel Gelände aufzudecken, Alien-Nester zu erspähen und, vor allem, von der Erde aus vorausgeschickte Ressourcen-Vorratsdepots (Pods) einzusammeln.

VORSICHT VOR DEN KÄFERN

Als Kampfeinheit ist der Scout jedoch völlig nutzlos. Schon ein einzelner Verband Wolfskäfer kann in einem ungünstigen Fall einen Erkunder in einem einzigen Angriff komplett aufreiben. Das passiert vor allem dann oft, wenn der Erkunder sich unversehens einem Alien-Nest nähert. Die Aliens sind tatsächlich so konditioniert, dass eine Bewegung auf ihr Nest zu von ihnen als bedrohliches Verhalten interpretiert wird – in diesem Fall greifen die Kreaturen den Übeltäter ohne Vorwarnung an, auch wenn sie sich vorher friedlich verhalten haben. Das tun sie selbst dann, wenn der Erkunder das fragliche Nest noch gar nicht entdeckt hat.

DAUERHAFTE SICHERHEIT

Ein sehr nützliches Upgrade für die Aufklärer-Einheiten ist daher der Bonus, den sie bei Stufe 1 der Affinität Reinheit erhalten: Ab diesem Punkt sind sämtliche Erkunder-Einheiten vor Angriffen durch Aliens geschützt. Die außerirdischen Lebewesen ignorieren die Erkunder somit einfach. Das ist enorm praktisch, da der Erkunder so seinen Aufgaben ungestört nachgehen kann, ohne sich um hungrige Belagerungswürmer oder Wolfskäfer Sorgen machen zu müssen. Wie genau der Schutzmechanismus funktioniert, wird allerdings im Spiel nicht erläutert. Ob es sich um ein Ultraschall-Abwehrsystem handelt oder ob die Erkunder sich und ihre Fahrzeuge mit einem speziellen Alien-Pheromon-Spray besprühen, bleibt unserer Fantasie überlassen. Mit dem Alien-Abwehr-Upgrade für die Erkunder ist es sogar möglich, verlassene Alien-Nester auszuräuchern (simples Betreten des Nest-Hexfelds reicht aus), auch wenn sich ringsum ganze Rudel von außerirdischem Viehzeugs tummeln.

BUDDELN FÜR DIE WISSENSCHAFT

Neben der Aufklärung sind Ausgrabungen die zweite wichtige Aufgabe der Erkunder. Abgestürzte Satellitenwracks, verlassene Siedlungen fehlgeschlagener Kolonisierungs-

Vorsicht, Miasma: Unsere Erkundungseinheit bewegt sich auf gefährlichem Terrain. Auf solchen Feldern ist es daher ratsam, stets den Zustand des Aufklärers im Auge zu behalten.

Dank des ersten Reinheits-Affinitätsbonus greifen die ansonsten aggressiven Alien-Viecher keine Erkunder-Fahrzeuge an. Praktisch, so können wir problemlos das Terrain aufklären.

versuche oder gar außerirdisch anmutende Ruinen können nicht einfach durch simples Darüberziehen geborgen oder erforscht werden. In so einem Fall muss der Erkunder sich als Archäologe betätigen, die Schaufel schwingen und das Vermessungswerkzeug auspacken. Ausgrabungen dauern im Durchschnitt 5-10 Spielrunden, bis sie abgeschlossen sind. Hat ein Erkunder das oben erwähnte Sicherheits-Upgrade, braucht er sich während der Ausgrabung keine Sorgen zu machen, von der Xenofauna des Planeten behelligt zu werden.

MIESES KLIMA BEI DER AUSGRABUNG

Beim Durchführen der Ausgrabungen existiert aber noch eine andere Gefahrenquelle: Miasma. Auf manchen Geländefeldern wabert nämlich grünlicher Giftnebel, der irdischen Siedlern, Soldaten und Forschern gar nicht guttut. Jede Einheit, die ihren Zug auf einem Feld mit Miasma beendet, kassiert dort 10 Schadenspunkte pro Spielrunde. Ein Erkunder, der auf einem Miasma-Hexfeld fünf Runden lang Archäologie betreibt, verliert demnach 50 Trefferpunkte. Bei Ausgrabungen, die ganze 10 Runden lang andauern, würde ein unbeschädigter Erkunder sogar alle seiner 100 Trefferpunkte einbüßen und nach der zehnten Runde zerstört. Deswegen sollten sich aufmerksame Kolonieführer einen Knoten in die Krawatte machen, wenn sie einen Erkunder auf eine solche Mission schicken: Nach fünf oder sechs Spielrunden bekommt der tapfere Forscher den Befehl, seine Ausgrabung zu unterbrechen, wird auf ein Miasma-freies Feld bewegt und pausiert dort so lange, bis er wieder vollständig ausgeheilt ist. Frisch gestärkt kann er die Ausgrabung dann fortführen, ohne sich unnötig dem sicheren Tod auszusetzen.

AB NACH HAUSE

Um Ausgrabungen durchzuführen, benötigt ein Erkunder sogenannte „Expeditionsmodule“. Jede erfolgreiche Ausgrabung verbraucht genau eines dieser praktischen Module, danach sind die wissenschaftlichen Forschungsinstrumente darin verbraucht und die Batterien der vollautomatischen Schippe leer. Wie viele Expeditionsmodule ein Erkunder in seinem Gepäck mit sich führt, lässt sich links unten im Einheitenkontrollfeld sehen – am Modell der Einheit in der Spielwelt selbst ist es nicht zu erkennen. Zu Beginn des Spiels starten die Erkunder standardmäßig mit einem Expeditionsmodul pro Einheit. Um ihn mit einem neuen Expeditionsmodul auszustatten, ist es nötig, den Erkunder das Hexfeld einer befreundeten Stadt passieren zu lassen.

BESSER GERÜSTET AUF ERKUNDUNGSTOUR

Diese Abhängigkeit von Expeditionsmodulen zur Durchführung der teils sehr lukrativen Ausgrabungen – als Belohnung winken zum Beispiel Produktionsboni, sofort einsetzbare Satelliten, kontrollierbare Alien-Einheiten oder gar kostenlose Stufenaufstiege in einer beliebigen Affinität – bewirkt, dass die Erkunder nicht völlig unabhängig und weitab von ihren Mutterkolonien auf Erkundungstour gehen können. Um erfolgreich Artefakte und Technik-Reste ausbuddeln zu können, müssen sie immer wieder zurück in eine Stadt reisen, um Ausrüstung nachzufassen. Die Anzahl der Expeditionsmodule, die ein Erkunder mit sich führen kann, lässt sich aber mit verschiedenen Methoden erhöhen: Die Affinitätsstufe 1 der kybernetischen Ausrichtung Überlegenheit zum Beispiel beschert allen Erkundern ein zusätzliches Expeditionsmodul und mit dem Bau eines Labors steht die Quest-Entscheidung an, allen Erkundern ein zusätzliches Expo-Modul zu spendieren.

Zu besseren Einheiten aufrüsten lassen sich die unermüdlichen Erkunder zwar nicht, es empfiehlt sich aber, das ganze Spiel über einige von ihnen in der Armeeliste zu halten. Es kann immer wieder passieren, dass irgendwo ein Satellit abstürzt, der seine Lebensdauer überschritten hat, dessen Trümmer dann eine Ausgrabung wert sind. ❑

Satelliten stürzen oft und gerne ab – da freuen sich die Explorer, die die Trümmer wieder ausgraben dürfen. Dabei sorgt der Wissenswert „Feldforschung“ für einen Bonus.

AUSGRABUNGS-BONUS

Damit sich Ausgrabungen doppelt lohnen, ist es eventuell ein günstiger Schachzug, bei den Zivilisationswerten den Wissenswert „Feldforschung“ so früh wie möglich zu wählen. Somit ergibt jede erfolgreich abgeschlossene Erkunder-Ausgrabung automatisch 50 zusätzliche Forschungspunkte. Das ist nicht zu unterschätzen, da es auf dem neuen Planeten ständig etwas auszugraben gibt, und dies kann vor allem zu Beginn des Spiels einen wichtigen Forschungsvorteil bringen.

Sauber abgedreht

Von: Philipp Reuther

Das Aufzeichnen von Spielen ist im Zeitalter von Youtube, Let's Plays und hohen Internet-Bandbreiten weitverbreitet. Wir schauen uns ein paar der wichtigsten Tools genauer an.

Mit Youtube und Breitband-Internet haben sich private Videos längst zu einem Massenphänomen entwickelt – auch für Gamer. In Let's-Play-Videos spielen bekannte wie unbekannte Personen und Größen dieses Mediums um die Gunst eines schier gigantischen Publikums. Dabei werden Klassiker ebenso gespielt wie moderne Titel. Letztere können oft schon in Video-Form begutachtet werden, bevor sie überhaupt im Handel erscheinen. Die Hersteller von Hard- und Software haben die Let's-Player-Szene längst als Marketing-Instrument entdeckt und statten zumindest die erfolgreichsten Internet-Stars mit (P-) Review-Versionen oder Hardware aus. Die Großen der Szene arbeiten dabei sehr professionell und mit entsprechender Ausstattung, doch wie sieht es aus, wenn man sich einfach einmal probehalber mit dem Aufzeichnen und eventuellen Kommentieren von Gameplay-Videos beschäftigen will – welche Software ist empfehlenswert, muss Geld dafür ausgegeben werden und wie viel Performance geht bei dem Encodieren der Videos verloren?

WAHL DER SOFTWARE

Es gibt eine ganze Reihe an Software-Lösungen, die kostenlos, als Probeversion oder als kommerzielles Produkt angeboten werden. Zusätzlich gibt es auch Hardware-Lösungen, diese sind aber oft verhältnismäßig teuer und müssen in einigen Fällen mit einem zweiten PC, Notebook oder Tablet gekoppelt werden, was streng genommen auch die Anschaffungskosten erhöhen würde. Wir wollen uns in diesem Artikel daher auf Software konzentrieren – und in diesem Bereich wiederum mit einigen der bekannten Vertreter.

Interessant sind natürlich auch die Videoaufnahmefunktionen, die sowohl Nvidia mit Shadowplay als auch AMD mit ihrem Game DVR anbieten und die durch Hardware-Beschleunigung und intuitive Oberflächen eine sehr leistungsfähige sowie einfach zu nutzende Alternative zu bereits etablierten Programmen wie der kommerziellen Software Fraps bilden sollen.

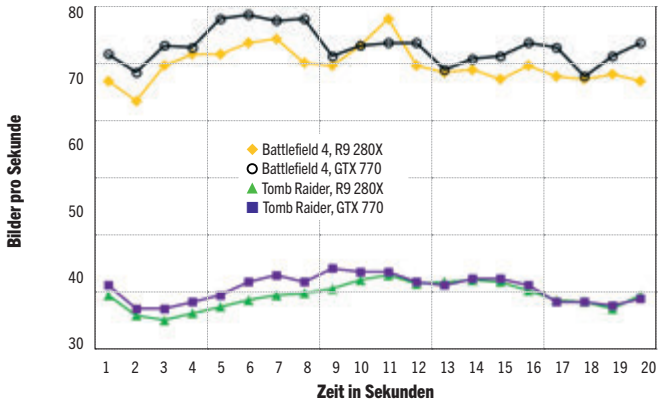
Da wir schon Shadowplay gegen AMDs Game DVR antreten lassen, suchen wir uns als Fraps-Gegner das ebenfalls kommerzielle Bandicam aus. Außerdem wählen wir mit Radeon Pro und der Open Broadcast Software zwei kostenlose Tools zur Video- beziehungsweise Gameplay-Aufzeichnung. Ebenfalls in letztgenannter Kategorie ist der MSI Afterburner als Kandidat angetreten, doch dessen Aufzeichnungsfunktion verweigerte auf unserem Testsystem den Dienst und disqualifizierte den Afterburner.

AUFNAHME-BENCHMARKS

Nun wird es etwas kompliziert: Wie messen wir am besten die Leistung beim Aufzeichnen der Videos? Nach einigem Herumprobieren entscheiden wir uns, bei den verschiedenen Programmen die höchste Qualitätsstufe als Standard zu setzen. So ist das

FRAMEVERLAUF OHNE AUFZEICHNUNG

Frameverlauf ohne Videoaufzeichnung



Battlefield 4 – 1080p, „Ultra"-Details, 4 x MSAA

Tomb Raider – 1080p, max. Details, 2 x SSAA

System: Intel Core i7-3770K @ 4,6 GHz, Intel Z77, 16 GiByte DDR3-2133 RAM; Gigabyte GTX 770 Windforce/2G; MSI R9 280X Gaming; Catalyst 14.7 RC3, Geforce 340.52 WHQL; Win 8.1 x64 Pro **Bemerkungen:** Unsere Ausgangsbasis: Leichter Vorteil für die GTX 770.

Min. Ø Fps
▶ Besser

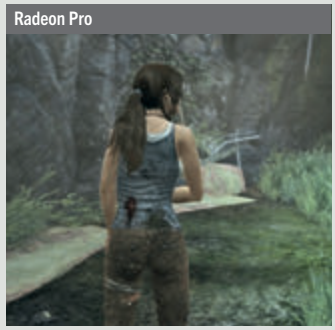
VIDEOQUALITÄT IM VERGLEICH

Mit den von uns verwendeten Settings gibt es praktisch keine Kompressionsartefakte. Große Unterschiede zeigen sich aber beim Kontrast.

Keine Videoaufzeichnung, keine Kompression

Fraps

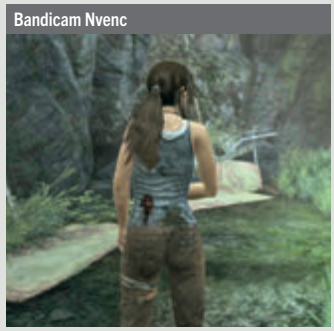
Radeon Pro



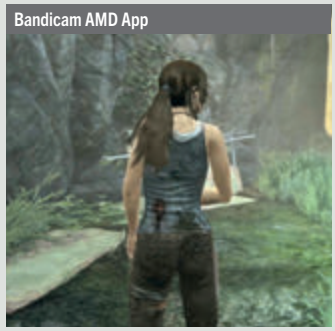
Nvidia Shadowplay

AMD GameDVR

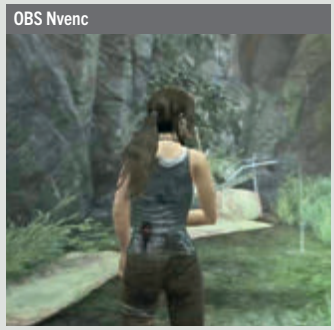
Bandicam Nvenc



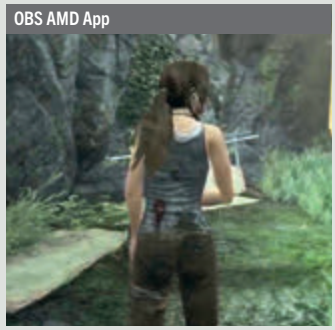
Bandicam AMD App



OBS Nvenc



OBS AMD App



Endergebnis in Sachen Qualität einigermaßen vergleichbar. Die Ausnahme bildet OBS, dort gibt es keine klar definierten Presets, daher wählen wir eine variable Bitrate mit maximal 50 Kbps, um ein halbwegs ähnliches Ergebnis wie das der Mitbewerber zu erhalten.

Schwierigkeiten macht auch das Messen an sich: Während Fraps gleichzeitig aufnehmen und die Bildraten protokollieren kann, gerät das Tool zum Beispiel mit der Aufnahmesoftware Bandicam aneinander – mit dem Ergebnis, das letztere Software nicht funktioniert. Glücklicherweise können wir auf Radeon Pro zurückgreifen, das ebenfalls eine Fps-Funktion besitzt. Für die Messungen zeichnen wir drei Mal 20 Sekunden Gameplay-Material auf und messen jeweils die Bildraten, zudem fertigen wir mit jeder Software einen einminütigen Clip an. Letzterer dient dazu, den Speicherbedarf abzuschätzen.

Die Qualität der Aufnahmen ist generell sehr hoch, Kompressionsartefakte sind praktisch nicht vorhanden. Dennoch gibt es teils große Abweichungen in den Ergebnissen, die wir euch auf der rechten Seite mittels Vergleichsbildern näherbringen möchten.

EIN WORT ZUR LEISTUNG

Bei der Performance können wir indes nur Richtwerte geben. Denn teils unterscheidet sich die Leistung einzelner Aufnahmeprogramme deutlich. Das betrifft einmal die aufzuzeichnenden Spiele selbst, denn nicht jeder Titel lässt sich gut aufzeichnen. Beim Experimentieren am Privatrechner stellten wir etwa fest, dass bei einigen Ausnahmen die Aufzeichnung mit Hardware-Beschleunigung schlechtere Leistung brachte als ein unbeschleunigter Codec. Auch sind die eigentlich sehr performanten Tools Fraps und Radeon Pro nur zu nutzen, wenn das System genügend Bandbreite zur Verfügung stellen kann. Ist dies nicht der Fall, kommt es eventuell zu niedrigen Bildraten oder gar extremen Rucklern. ❑

FAZIT

Gameplay-Aufzeichnungen

Generell funktionieren alle getesteten Programme gut. Allerdings wirkt Fraps gegenüber der Konkurrenz mittlerweile angestaubt. Am einfachsten ist das Aufzeichnen mit Shadowplay oder Game DVR, diese bieten aber nur wenig Einstellungsmöglichkeiten. Bandicam ist das Rundrum-sorglos-Paket, Sparfüchse versuchen sich an OBS.

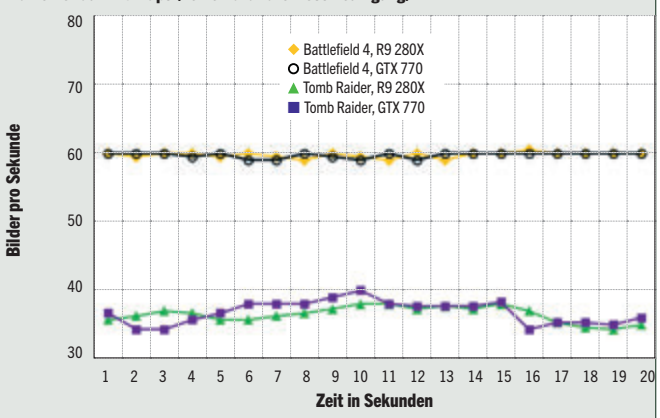
DIE KOMMERZIELLEN

FRAPS: DER KLASSIKER

Dieses Tool ist wohl beinahe jedem PC-Spieler bekannt. Doch mittlerweile sind viele Funktionen von Fraps nicht mehr zeitgemäß.

Neben einer Screenshot-Funktion und der Video-Aufzeichnung wird Fraps vor allem für Benchmarks verwendet – auch PCGH nutzt das praktische Tool. Die Funktion für die Video-Aufzeichnung ist allerdings nicht mehr zeitgemäß: Die Framerate kann festgelegt, die Auflösung des Videos halbiert und im verlustfreien RGB-Format aufgezeichnet werden – das waren im Großen und Ganzen die Video-Optionen von Fraps. Viel zu wenig, um mit der Konkurrenz sowohl im kommerziellen wie auch kostenlosen Sektor mitzuhalten. Mit der frei erhältlichen Probeversion können nur 30 Sekunden Video aufgezeichnet werden, dazu wird ein Wasserzeichen eingeblendet. Die Vollversion kostet 27 Euro.
Positiv fällt die Qualität des unbeschleunigten Fraps-Codecs auf, die kaum verlustbehaftet ist – dabei ist der Kontrast sehr hoch. Dies ist wohl Absicht, denn um die Videos hochzuladen, müssen sie nochmals komprimiert werden, 4 Gigabyte Daten pro Minute sind selbst für schnelle Leitungen viel zu viel. Die geringe Kompression lässt Fraps sehr gut performen, vorausgesetzt der verwendete Rechner kann die hohe Bandbreite zur Verfügung stellen. Ist dies nicht der Fall, kommt es zu teils extremen Rucklern. Nervig: Wird die Framerate festgelegt, läuft auch das Spiel mit dieser Bildrate. Besonders störend ist dies bei Aufnahmen mit 30 Fps.

Frame-Verlauf mit Fraps (keine Hardware-Beschleunigung)



Battlefield 4 – 1080p, „Ultra"-Details, 4 x MSAA

Gainward GTX 770 Winforce/2G	59	59,8
MSI R9 280X Gaming/3G	59	59,8

Tomb Raider – 1080p, max. Details, 2 x SSAA

Gainward GTX 770 Winforce/2G	33	36,8
MSI R9 280X Gaming/3G	34	36,5

System: Intel Core i7-3770K @ 4,6 GHz, Intel Z77, 16 GiByte DDR3-2133 RAM; Gigabyte GTX 770 Windforce/2G; MSI R9 280X Gaming; Catalyst 14.7 RC3, Geforce 340.52 WHQL; Win 8.1 x64 Pro **Bemerkungen:** Hier limitieren die eingestellten 60 Fps auch das Spiel.

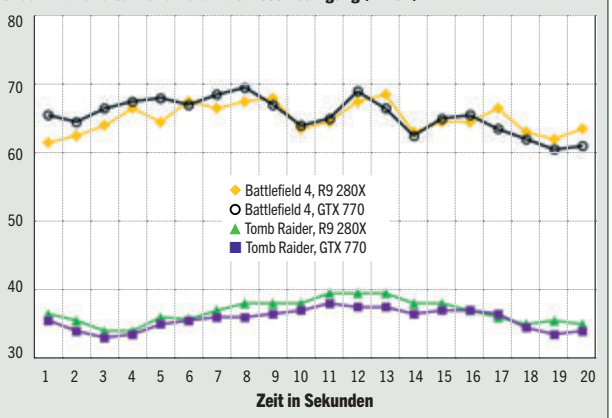
Min. Ø Fps
▶ Besser

BANDICAM: MIT HARDWARE-SUPPORT

Hardware-beschleunigte Aufzeichnung für AMD, Intel und Nvidia, umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten – Bandicam ist ein Tausendsassa.

Das koreanische Video-Tool Bandicam macht einiges anders und durchaus auch besser als der Klassiker Fraps. Zum einen lässt Bandicam deutlich mehr Funktionen zu, ferner können verschiedene Auido- und Video-Codecs ausgewählt werden, darunter auch hardwarebeschleunigte. Die Framerate des Videos kann angepasst und festgelegt werden, das Spiel läuft währenddessen auch mit höherer Framerate und abgesehen von den recht geringen Einbußen durch die Aufnahme ungebremst weiter. Außerdem können Screenshots in mehreren Formaten geschossen werden. Bandicam kann auch den Desktop aufzeichnen und so auch Mantle-Spiele im Borderless Window. Die kostenlose Version von Bandicam blendet ein Wasserzeichen ein, außerdem ist die Videoaufzeichnung auf 10 Minuten begrenzt.
Selbst in der höchsten Qualitätsstufe bleiben die Videos aufgrund des modernen H.264-Codecs verhältnismäßig klein. Die Ergebnisse variieren wegen der variablen Bit-Rate, bei unserem Test benötigte eine Minute Aufnahme rund 380 MiByte Speicher – klein genug, um Videos ohne nochmaliges Rendern direkt ins Internet hochzuladen, sofern ihr eine schnelle Leitung habt. Dabei bleibt die Qualität erfreulich hoch: Kompressionsartefakte sind praktisch nicht zu sehen. Auffällig: Zeichnen wir mit dem Nvidia-Codec auf, waschen die Kontraste stärker aus.

Frame-Verlauf mit Bandicam und Hardware-Beschleunigung (H.264)



Battlefield 4 – 1080p, „Ultra"-Details, 4 x MSAA

Gainward GTX 770 Winforce/2G	61	65,4
MSI R9 280X Gaming/3G	62	65,1

Tombraider – 1080p, max. Details, 2 x SSAA

MSI R9 280X Gaming/3G	34	36,8
Gainward GTX 770 Winforce/2G	33	35,7

System: Intel Core i7-3770K @ 4,6 GHz, Intel Z77, 16 GiByte DDR3-2133 RAM; Gigabyte GTX 770 Windforce/2G; MSI R9 280X Gaming; Catalyst 14.7 RC3, Geforce 340.52 WHQL; Win 8.1 x64 Pro **Bemerkungen:** Bandicam bringt verhältnismäßig stabile Frameraten.

Min. Ø Fps
▶ Besser

AUSSTATTUNGS WELTMEISTER!

- Intel® Core™ i5-4210U Prozessor
- 12 GB Arbeitsspeicher
- 1000 GB Festplatte
- Nvidia® GeForce 840M – 2 GB

intel inside™ CORE™ i5

699,–

monatliche Mindestrate 18,-*

Großes entspiegeltes (mattes) Full-HD Display

HP Pavilion Notebook PC 17-f044ng

43,9 cm (17,3") 16:9 Full-HD Display (1920 x1080), Intel® Core™ i5-4210U Prozessor (1,70 GHz) mit Intel® Turbo Boost bis zu 2,70 GHz, 12 GB Arbeitsspeicher, 1000 GB Festplatte, NVIDIA® GeForce™ 840M Grafikkarte mit 2 GB Grafikspeicher, DVD-Brenner, WLAN 802.11 b/g/n, SD Kartenleser, 2 x USB 3.0, 1 x USB 2.0, HDMI, HP TrueVision HD Webcam, Beats Audio™ mit 2 Lautsprechern, Microsoft® Windows® 8.1 64 Bit*1 Betriebssystem

*Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Verfügungsrahmen bonitätsabhängig. Veränderlicher Sollzins von 9,48 % entspricht einem effektiven Jahreszins von 9,90 % bei einer Inanspruchnahme von bis zu 1.000,00 €; bei einer Inanspruchnahme ab 1.000,01 € entspricht der veränderliche Sollzinssatz von 13,09 % einem effektiven Jahreszins von 13,90 %. Bonität vorausgesetzt. Ein Angebot der Santander Consumer Bank AG, Santander-Platz 1, 41061 Mönchengladbach. Die Angaben stellen zugleich das 2/3-Beispiel gemäß § 6a Abs. 3 PAngV dar. Keine Mitnahmegarantie. Wenn nicht vorhanden, bestellen wir umgehend. Irrtümer, Preisänderungen und technische Änderungen der Geräte sind vorbehalten. Nur solange Vorrat reicht! Alle Preise Abhol- und Barzahlungspreise. *1 OEM Recovery-Version, Nutzbar nur in Verbindung mit dem gekauften System.

EURONICS

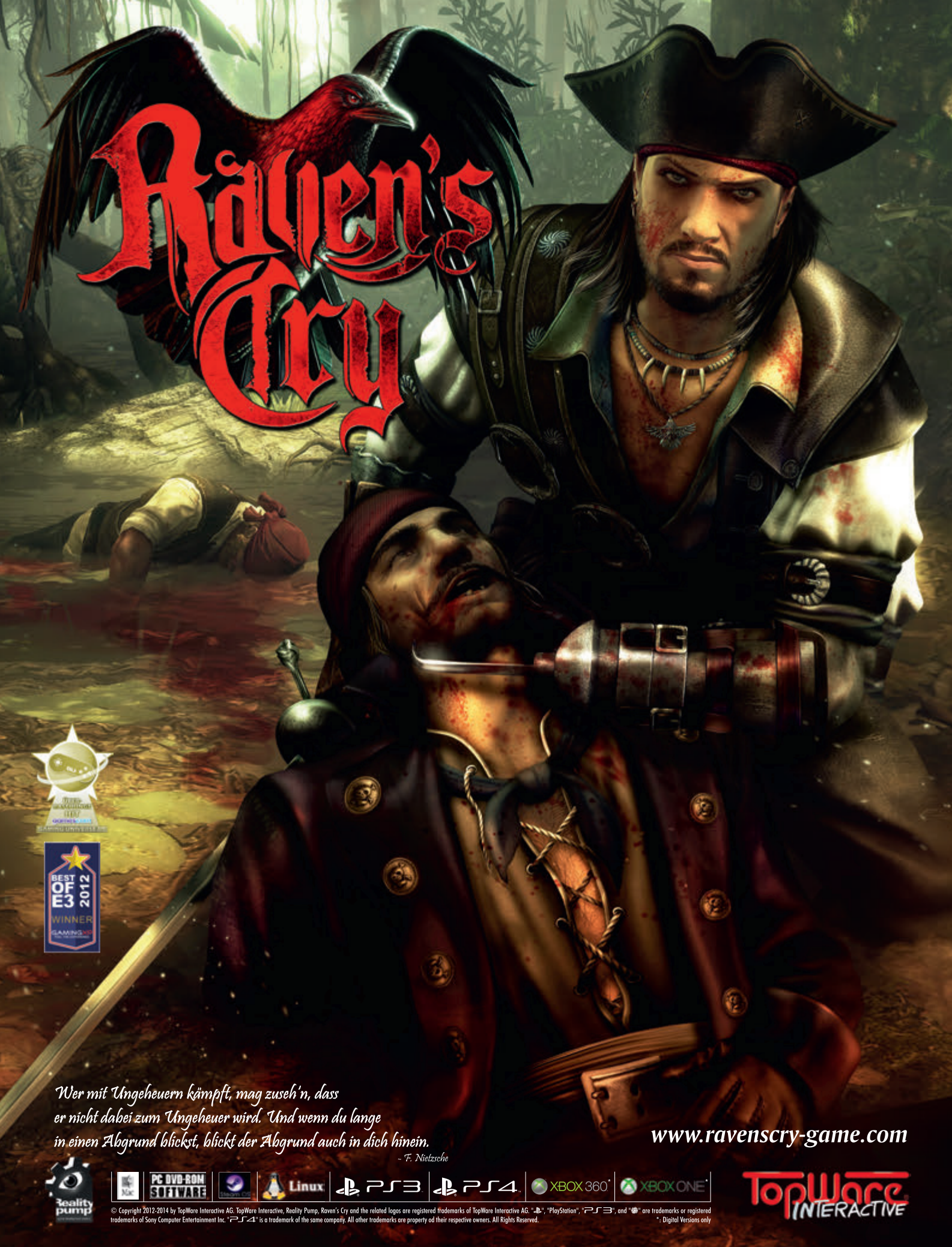
best of electronics!

EURONICS ist offizieller Partner von Fanorakel.de

EURONICS – Über 11.000 x in Europa.

FANORAKEL.DE DIE STIMME DER FANS YouTube EURONICS APP

www.euronics.de



© Copyright 2012-2014 by TopWare Interactive AG. TopWare Interactive, Reality Pump, Raven's Cry and the related logos are registered trademarks of TopWare Interactive AG. "PlayStation", "PS3", and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are property od their respective owners. All Rights Reserved.
*: Digital Versions only